SUPER NINTENDO • GAME BOY • NES • SUPER GAME BOY

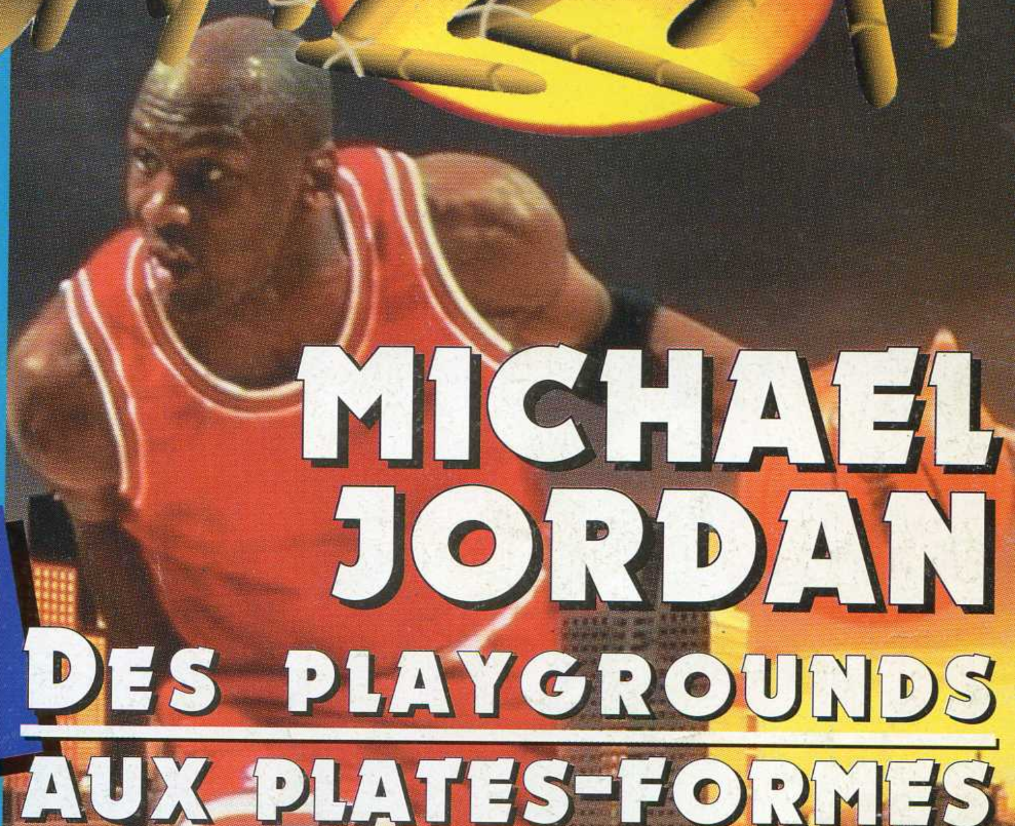


N° 29
JANVIER
1995
25 F

BANZAÏ



EN CADEAU
un des 12 pin's Jurassic Park

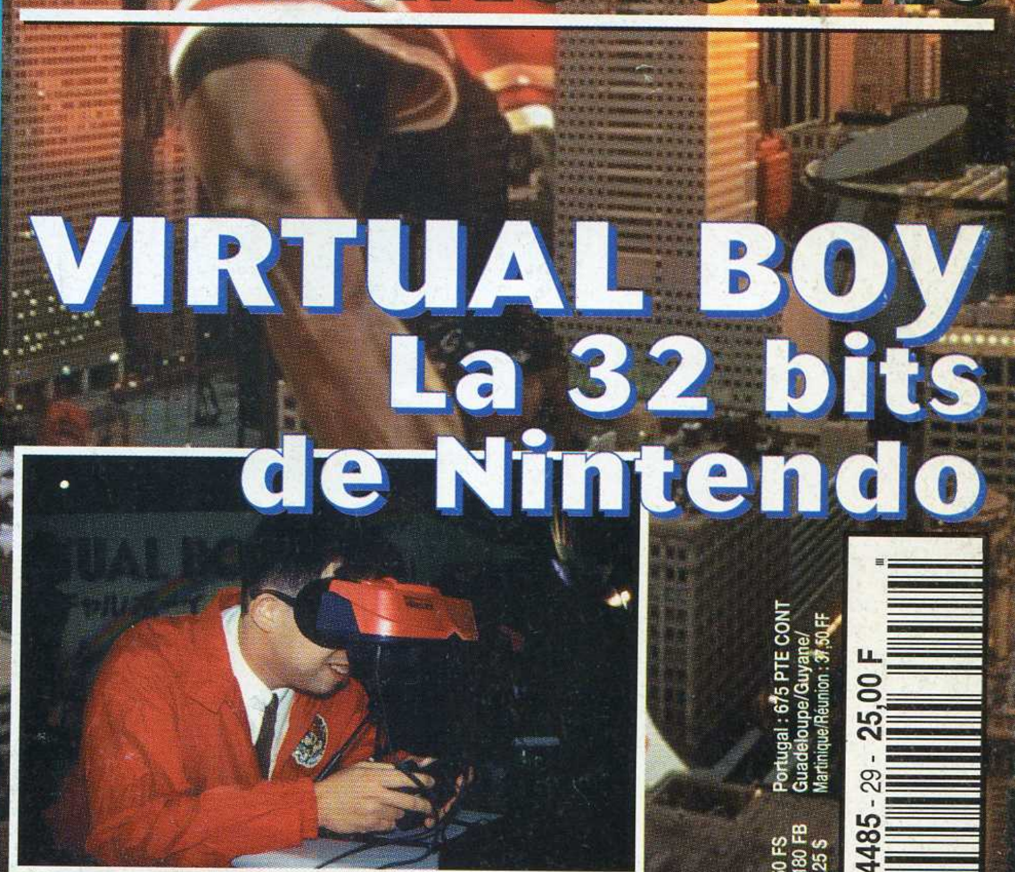


MICHAEL JORDAN
DES PLAYGROUNDS AUX PLATES-FORMES



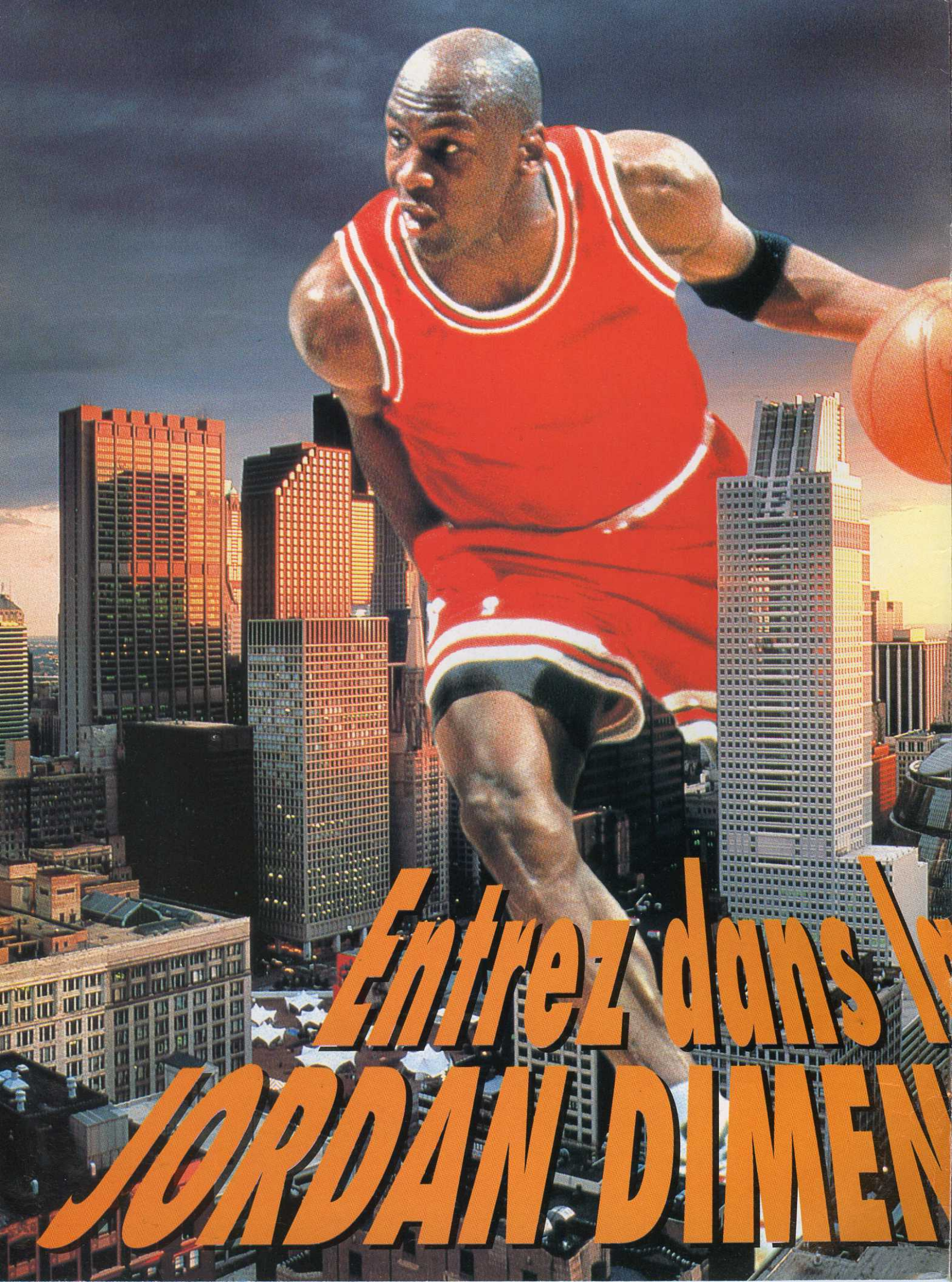
VEGETA
TOUJOURS D'ATTAQUE

VIRTUAL BOY
La 32 bits de Nintendo

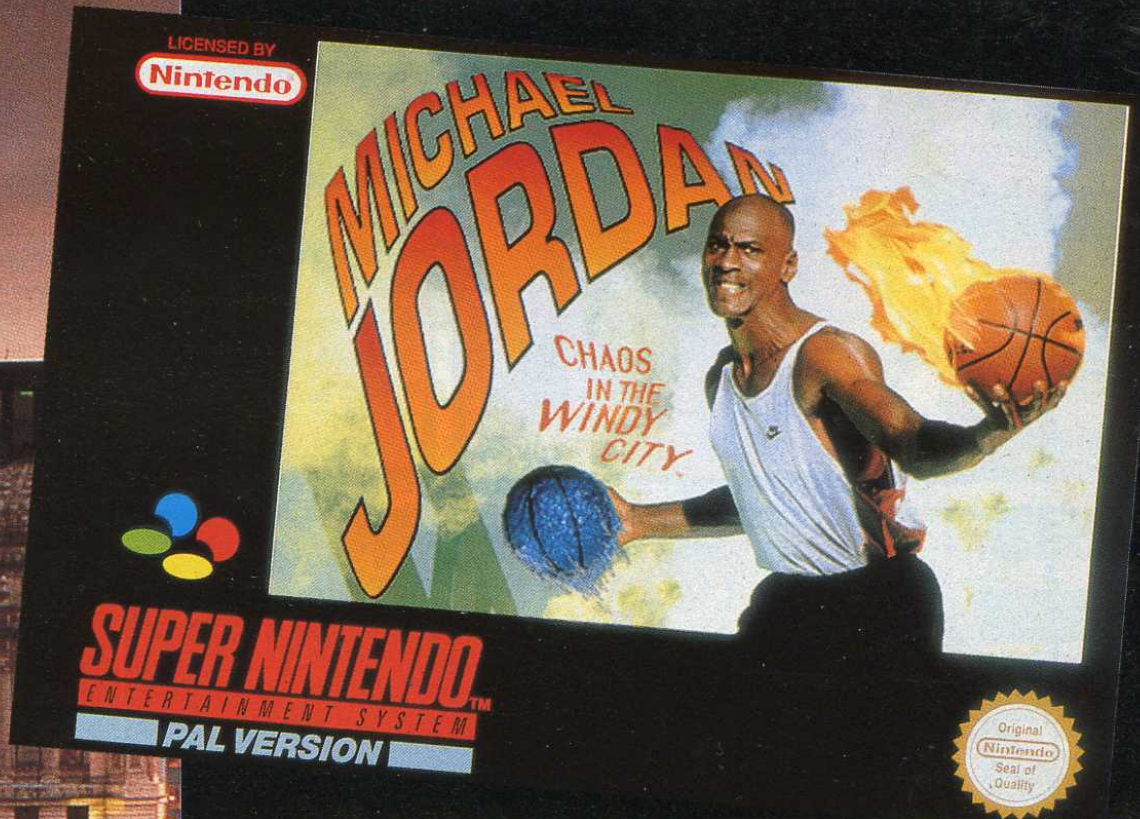


Présentation de la Virtual Boy en avant-première au Shoshinkaï. Surprenant !


Suisse : 7,50 FS
Belgique : 180 FB
Canada : 6,25 $
Portugal : 675 PTE CONT
Guadeloupe/Guyane/
Martinique/Réunion : 37,50 FF
M 4485 - 29 - 25,00 F


Entrez dans l
JORDAN DIMEN

JAMAIS UN JEU DE PLATE-FORME N'A ÉTÉ AUSSI GÉANT.







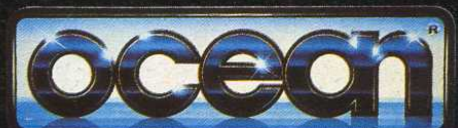














KID PADDLE



ALADDIN

par MIDAM



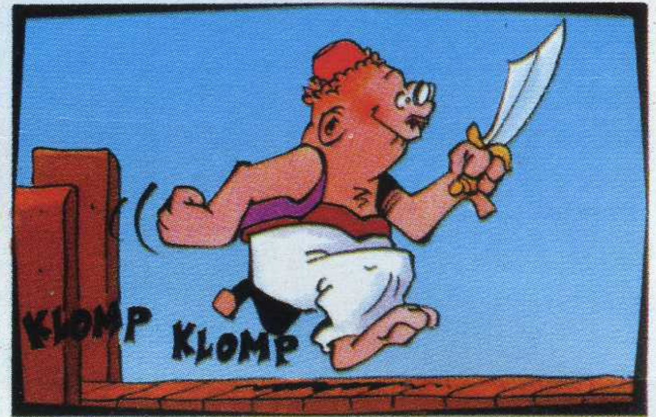














ÉDITO

C'est la dernière ligne droite ! L'année se termine sur les chapeaux de roue... Jamais nous n'avions testé autant de superbes jeux ! Nos testeurs ont connu trois mois d'enfer, hit après hit, je crois même qu'il ne s'en sont pas remis ! Ce mois-ci, ils vous proposent encore une myriade de tops : Dragon Ball Z 3, Michael Jordan : Chaos in the Windy City, Soul Blazer, Indiana Jones, Syndicate, Batman, Donkey Kong Classics (sur NES !), Mr. Nutz (Game Boy) Aladdin (Game Boy), etc. Les vacances de Noël seront bien meublées, c'est sûr ! Nous vous proposons aussi un avant-goût de la très controversée VR32, que l'on appelle désormais la Virtual Boy ! Sans oublier notre feuilleton mensuel sur l'actu des mangas de maître Yota.

BANZZAÏ

SOMMAIRE







COURRIER DE DJABOUNI

Voilà, ça y est ! Le bide éclaté à grands renforts de foie gras et de dinde aux marrons, l'estomac repu et l'esprit embrumé par l'haleine imbibée de l'oncle Norbert, vous avez finalement clos cette mémorable soirée en déchiquetant vos paquets cadeaux. Un peu plus et, moi, je vomissais dessus...

L'EST BON LE JEU ?

Banzzaï, salut ! Je tenais à vous féliciter pour l'excellent travail que vous faites. Avant, je lisais un magazine concurrent mais, lorsque j'ai feuilleté le vôtre chez un copain, j'ai été ébahi, époustouflé, littéralement scotché ! Bon, j'en arrive aux questions...

• Je voudrais me procurer un très bon jeu de bagnoles et je ne sais pas quoi choisir. J'ai bien entendu parler de Street Racer mais bon... à ton avis ?

Quel genre affectionnes-tu le plus ? Simulations ou arcade ? Même si Street Racer est une repompe de Mario Kart, ça reste tout de même un excellent choix. On peut y jouer à quatre en simultané et même en solo. Street Racer fait partie des rares jeux – avec Bomberman – que la rédaction affectionne le plus. Toujours dans la catégorie arcade, tu as aussi Exhaust Heat, plutôt pas mal, mais si tu recherches les sensations d'une véritable simulation, opte plutôt pour les F1 Pole Position 1 et 2.

• Pourquoi les dessins ont-ils disparu de votre magazine ?

Pour l'instant, moi je dis... pourquoi pas ! Mais si vous nous écrivez massivement pour nous demander de les réintégrer, on se laissera sans doute fléchir. Dessinateurs, à vos stylos !

Philippe Sparkster, 62600 Berck.

Z'AVEZ DIT ZINES ?

Salut à tous, Moi et quelques potes, nous avons dans l'idée d'éditer un petit fanzine sur les jeux vidéo et leurs dérivés. Mais une foule de questions se bousculent d'emblée : combien de pages ? Combien d'exemplaires ? Comment distribuer notre bébé chéri ? D'un autre côté, j'aimerais aussi apprendre à programmer et, pourquoi pas, devenir rédacteur dans la presse spécialisée des jeux vidéo.

• Quelles études faut-il entreprendre pour devenir programmeur ? Et pour testeur ?

Pour devenir testeur, la condition *sine qua non*, c'est avant tout d'être passionné par les jeux vidéo. Ensuite, il est préférable aussi d'écrire correctement et de connaître des rudiments de langues étrangères comme l'anglais ou, mieux encore, le japonais (cas de figure pour devenir le testeur parfait).

Pour devenir programmeur, il n'y a pas de truc particulier. Toutefois, il est conseillé d'avoir une solide base mathématique. En conséquence, il te faudra suivre des études scientifiques (Bac S pour débuter). Ensuite, pour pousser un plus loin, un cycle d'ingénieur (maths sup, maths spé...). Cependant, il faut savoir que les meilleurs programmeurs travaillent à leurs heures perdues et sont le plus souvent des bidouilleurs autodidactes.

• Combien de pages faut-il pour faire un bon fanzine ?

Le nombre de pages d'un fanzine dépend de la somme d'informations que tu pourras récolter. Ça dépend de tes éventuels contacts dans le milieu et aussi de l'actualité des sorties, plus ou moins faste selon les périodes. Attention aussi aux coûts de fabrication – les photocopies coûtent cher – et au nombre d'associés qui participent à l'aventure rédactionnelle. Plus grand il est, plus la pagination de ton fanzine peut grimper. De toutes façons, c'est toi qui vois, car il n'y a pas de règles strictes à suivre – les fanzines, c'est la liberté – les seules étant : être créatif, souvent irrévérencieux, mais toujours avec un souci d'objectivité.

• Combien faut-il faire d'exemplaires et où les fait-on ?

Pour un fanzine, quelques dizaines ou centaines d'exemplaires c'est déjà énorme. Laisse tomber l'imprimeur (hors de prix) et utilise un simple traitement de texte comme Word, Write Now, etc. Dégotte-toi ensuite une imprimante pas trop pourrie – compte 1 000 à 1 500 francs pour une imprimante à jet d'encre. Une fois tes articles couchés sur papier, arme-toi d'huile de coude, d'une paire de ciseaux et d'un tube de colle. Dispose et colle tes articles selon ta convenance. Il ne te reste plus qu'à faire des photocopies et à brocher les feuilles avec une simple agrafeuse. Tu peux aussi éviter les tubes de colle et faire un grand pas vers le professionnalisme en utilisant un logiciel de PAO (publication assistée par ordinateur) comme QuarkX-Press ou PageMaker (je te rassure, il en existe de plus abordables en *shareware*).

• Comment faire pour les photos ?

Tu fais allusion aux photos d'écrans. Encore une fois, plusieurs solutions s'offrent à toi. Si tu as suffisamment de moyens et que tu utilises déjà un logiciel de PAO, tu disposes sur le marché de plusieurs programmes de captures et de retouche d'images comme Snaps, Chromax (cartes de captures), Adobe Photoshop (retouche d'image) ou Image In (retouche sur PC). Aussi, un petit scanner à main serait le bienvenu (500 à 800 francs). Mais si, comme je l'imagine, tes moyens sont limités, pourquoi ne pas utiliser un simple appareil photo et faire des photocopies des tes épreuves ?

• Enfin, faut-il le vendre ou le donner ? Et à quel prix ?

Dans tous les cas de figure, ne rêve pas trop et évite absolument un prix prohibitif !

15 francs ? ou un maximum de 20 francs suffirait, non ? Dernier problème, la distribution. Prends contact avec les clubs de ta région pour recruter des testeurs et élargir ton lectorat. Essaye aussi de devenir pote avec les gérants des boutiques de jeux et propose leur de distribuer gratuitement des exemplaires. Autre truc employé par la majorité des fanzines : envoie un exemplaire de ton fanzine aux différents mensuels de jeux vidéo. Avec un peu de chance et un peu de savoir-faire, il se pourrait qu'ils écrivent un papier sur ton zine. Un coup de pub gratuit n'a jamais fait de mal à personne. Un dernier conseil, oublie que t'as aucune chance, vas-y fonce, ça peut marcher ! Dans tous les cas, je souhaite longue vie à ton fanzine. Hip, hip !

Hugo et Coline Lebigre, 14970 Bénouville.

PEAUFINEZ VOYONS !

Salut à toi Djabouni et à toute la rédaction de *Banzzaï* le Grand, C'est simple, si vous ne répondez pas à mes questions, je fais livrer à votre rédaction, deux tonnes de brocolis faisandés !

• Pourriez-vous indiquer dans vos tests les renseignements du genre : sauvegardes, passwords, etc.

Holà hombre ! Crois bien que l'on s'efforce de faire les tests les plus complets possibles. Je le note tout de même. Rapport à ta menace de largage de brocolis : si tu pouvais remplacer ces tristes légumes par des merguez, Zethoun t'en saurait infiniment gré. D'avance merci !

• On veut plus d'astuces ! Votre mag est celui qui en propose le moins !

Holà hombre ! Je le note, bien que je ne sois pas tout à fait d'accord lorsque tu dis que nous proposons moins d'astuces que nos concurrents.

• Je suis fan de jeux de rôle et de jeux de plate-forme. J'hésite entre Secret of Mana et Donkey Kong Country sur Super Nintendo. Que faire ?

Holà hombre ! Là, moi je dis : achète les deux. L'intérêt de Secret of Mana est d'autant plus grand qu'il est possible d'y jouer à trois simultanément, une première dans la catégorie des jeux de rôle. Quant à Donkey Kong Country, on ne le présente plus.

Brocolisman, great friend of the Masked Cucumber

DJA EST PARMI VOUS

Salut Grand Dja ! Je sais... je ne suis pas le seul à le dire mais, comme toute vérité est bonne à dire, alors je le répète : votre nouveau format est pile poil bonnard !

• Quels sont tes deux jeux préférés ?

Deux parmi deux cents ! Voyons, voyons, comme je préfère les jeux multijoueur, je citerai alors Yoshi Cookies sur NES et Bomberman 1 et 3 sur Super Nintendo (évite le deuxième épisode, nul au possible).

• Une nouvelle version de Mario Kart est-elle en préparation ?

Pas à ma connaissance. Pourquoi n'essayerais-tu pas Street Racer de Ludi Games ? Pile poil la même maniabilité et la même utilisation du mode 7. Vraiment bon !

• Le Super Game Boy est-il intéressant si l'on ne possède pas de Game Boy ?

Il n'est pas contre-indiqué mais pas vraiment intéressant. Le Super Game Boy est un add-on, qui est justement complémentaire de la Game Boy. En vacances, ta vieille Game Boy est là pour pallier l'inconfort du voyage et le fâcheux manque de prises de courant dans les tentes. Chez toi, tu économises tes piles et tu joues confortablement en couleurs sur ta télé. À part ça, ça m'étonnerait que tu aies envie d'acheter des jeux du catalogue Game Boy si tu possèdes seulement le Super Game Boy. Enfin, c'est toi qui vois mon gars.

Nourdine Merah, Mirecourt.

LES MOULES FRITES ATTAQUENT !

Salut Dja, Comme tu peux le constater, Banzzaï a des lecteurs dans le monde entier. À commencer par la Belgique...

• Fifa Soccer 95 est sorti sur Mega Drive. Penses-tu qu'il y ait une chance qu'il soit prochainement converti sur Super Nintendo ?

Si tout se passe normalement, Fifa Soccer 95 devrait sortir au début de1995 sur Super Nintendo.

• Les géniaux programmeurs de Midway planchent-ils sur une troisième version de Mortal Kombat ?

À ce jour, il n'y a eu encore aucune annonce officielle de Midway ou d'Acclaim. Mais, officieusement, je dis bien « officieusement » et vu le succès des deux premiers épisodes, il ne serait pas étonnant de voir prochainement une suite inspirée du film, avec les deux ou trois nouveaux personnages. Autre hypothèse vraisemblable : ce ne sera peut-être pas un jeu de combat en un contre un mais un beat'em up à la Final Fight avec les techniques de combat des deux premières moutures.

• Où sont passées les techniques ultimes ?

Comme tu peux le constater, les techniques ultimes du Fighter de l'apocalypse sont de retour dans ce numéro.

• Pourquoi le fabuleux Gradius 3 de Konami n'est-il jamais sorti en Europe ?

Franchement, j'en sais rien ! Peut-être est-ce parce qu'il est sorti trop tôt au Japon et que, lorsque la Super Nintendo fut officiellement distribuée en Europe, Konami pensa peut-être que Gradius 3 n'était plus vraiment d'actualité ? De toute façon, je ne trouve pas que ce shoot'em up soit aussi fabuleux que tu sembles le penser, notamment en raison de quelques ralentissements...

Big, Djif et Alan, supporters du RSC Anderlecht

DEBEZED OAV ?

Salut à toi Djabouni, Dans le numéro 22 de *Banzzaï*, on aperçoit furtivement vos têtes d'ahuris. Manque de pot, vous êtes masqués !

• Allez vous enfin nous dévoiler vos visages d'apollon ?

Après inspection du numéro 22 de *Banzzaï*, je n'ai repéré aucune photo des testeurs fous que nous sommes ! Mais, comme un bon paquet de lecteurs partage le même avis. Ni une ni deux, m'est avis qu'il va falloir que l'on y passe un de ces jours...

• Cher David, toi qui a l'air d'être comme moi, fan de DBZ, pourrais-tu me donner plus de détails sur l'OAV « *Trunk's Story* » ?

Les OAV DBZ sont diffusés dans les salles de cinéma japonais. Ce n'est qu'ensuite qu'ils sont commercialisés en vidéo. Ça n'a pas été le cas pour « Trunk's Story ». Il est bien passé à la télé il y a deux ou trois ans, mais depuis basta. Tu n'as donc aucune chance de le trouver en VO. AK vidéo prépare l'adaptation française qui doit sortir d'ici quelques mois.

Perriat Astrid, Lyon.

Le Courrier de Djanouni
BANZZAÏ
5-7, rue Raspail
93108 MONTREUIL CEDEX

NEWS ACTUALITÉS



UN SACRÉ COUP DE MAIN !

Le Game Saver est une sorte d'adaptateur qui, branché sur votre Super Nintendo, modifie et améliore foncièrement les caractéristiques de vos jeux. Il permet, par exemple, d'obtenir sur chacun d'eux un mode ralenti, il autorise également aux joueurs de sauvegarder leur partie où bon leur semble et d'y revenir à tout moment. Bref, les jeux les plus difficiles ne vont pas résister bien longtemps ! Très complet, ce périphérique fait également office d'adaptateur universel.



OBÉLIX

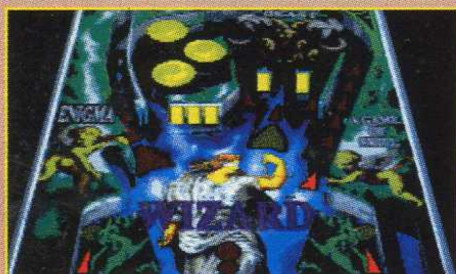
Obélix est un jeu de plate-forme et d'action composé de vingt-deux niveaux très variés. Le jeu se déroule dans les provinces de l'Empire romain (Bretagne, Helvétie, Grèce, Mésopotamie, Hispanie). Vous pouvez ainsi choisir de jouer soit le gros, soit le nabot. Vous jouez donc soit avec Obélix ou Astérix. Votre but consiste à ramener à César un objet souvenir de chaque pays que vous traverserez. Pour obtenir cet objet, vous devrez réussir une épreuve. Obélix est une véritable innovation technique : les personnages sont gros (qui a dit gros ?) et superbement animés. De plus, ils peuvent effectuer de nombreux mouvements. Un jeu qui ravira les plus jeunes, les moins jeunes et même les cartes vermeilles. Une affaire à suivre dès janvier prochain, par Toutatis !

● **Éditeur : Infogrames**
Sortie : janvier



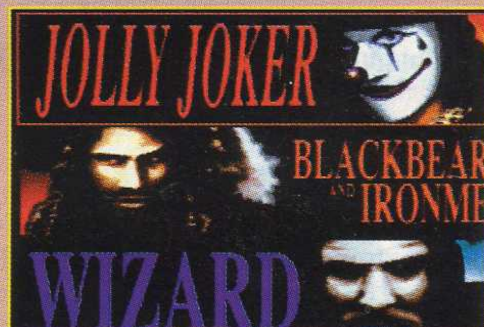
SUPER PINBALL, BEHIND THE MASK





Behind the Mask propose trois plateaux de flipper différents ! Jusqu'à présent rien de bien novateur n'est-ce pas ? Effectivement ! Là où cette simulation de flipper innove, c'est qu'il est possible d'accéder à un mode <conquest> vous donnant la possibilité de jouer aux trois flippers à la suite (pfiou !). Votre dextérité vous donnera peut-être l'occasion d'atteindre les « portes interdites », qui se trouvent au-delà de la dernière aire de jeu (pas loin de la quatrième dimension). Un challenge intéressant, enrobé d'une réalisation soignée.

● **Éditeur : Nintendo**
Sortie : janvier





INTERNATIONAL SUPERSTAR

Prévu pour février prochain, International Superstar Soccer, devrait marquer l'histoire du foot sur micro. Il est d'une part, superbe (Konami oblige...), d'autre part jouable et, par dessus tout, amusant ! Toutes les équipes mondiales peuvent être sélectionnées et il est possible de paramétrer entièrement la partie (temps, arbitre, hors-jeu...). La vue est en surplomb latéral, comme Fifa, et je peux vous avouer qu'on l'attend déjà avec impatience !

● Éditeur : Konami
Sortie : février

TINSTAR

Nostalgiques du bon vieux six-coup, réjouissez-vous ! Dans Tinstar, vous incarnez un brave shérif qui ne rêve que d'une chose : débarrasser la région du gang de Bad Oil. Armé de votre revolver, de nombreuses épreuves vous attendent. Vous avez la possibilité de jouer avec une manette ou, d'utiliser le Nintendo Scope (un cousin éloigné du six-coup...). Les épreuves comprennent des duels, des casses de banques, des ballades en caravane, etc. Dépaysement assuré.

● Éditeur : Nintendo
Disponible en import













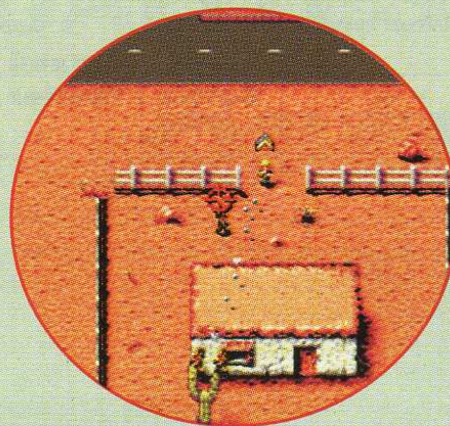
L'ESCROC DES JEUX VIDÉO

Vous connaissez, au moins de nom, la Fédération française des jeux vidéo (FFJV) créée en 1992. Sachez que le 10 novembre dernier Michel G., fondateur de la FFJV a été écroué. Les charges retenues contre lui sont : « abus de confiance » et « recours au travail clandestin ». Le concours prévu par cette fédération n'a jamais eu lieu, par contre, Michel G. a bien encaissé les inscriptions de quelques milliers de jeunes. Cette affaire lui aurait rapporté la coquette somme de 3 millions de francs. Comme quoi, le crime ne paie toujours pas...

CANNON FODDER

Voici, adapté sur console, un des grands succès du monde des micros (PC, ST et Amiga). En charge d'une centaine de missions, vous prenez en main le commandement des troupes d'élite dans le but d'éliminer l'armée d'« El Presidente », un piètre ersatz despotique. Mission après mission, si vos hommes ne trépassent pas chemin faisant, ils acquièrent de meilleures compétences et accumulent grenades et bazookas. D'un concept très original, voire même unique, Cannon Fodder satisfaira à coup sûr vos instincts les plus bas... Un jeu très attendu !

● Éditeur : Virgin
Sortie : février





SUPER MORPH

Super Morph est un très sympathique jeu de plate-forme de Millennium, mâtiné d'un zeste de réflexion. La vedette de ce jeu s'appelle Morph. Un savant l'a, par erreur, transformé en une petite boule de pâte à modeler. Notre héros, pour retrouver sa forme originale, doit déambuler dans une centaine de stages labyrinthiques. Je signale aux néophytes du jeu vidéo que Lemmings, un hit de Psygnosis, mondialement connu par les possesseurs de micros et de consoles, est le modèle qui a servi aux programmeurs de Millennium.

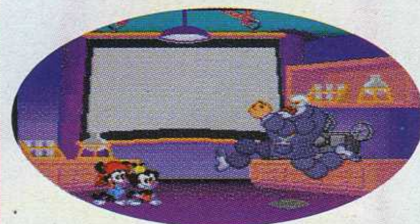
● Éditeur : Millénium
Disponible



ANIMANIACS

Tout droit sortis des studios de la Warner, au même titre que les Tiny Toons, les Animaniacs sont trois zouaves un peu particuliers. En effet, ils se baladent un peu partout dans les studios et génèrent un bordel monstrueux. Toujours à leur poursuite, le gardien des studios essaie de les attraper par tous les moyens... Il est dommage que les capacités de la Super Nintendo ne soient pas plus exploitées. Les graphismes sont un peu sommaires et les animations plus que moyennes. En résumé, Animaniacs n'est pas un mauvais jeu, mais il risque de passer inaperçu face aux tops de la fin d'année.

● Éditeur : Konami
Disponible





DEVENEZ UN AS AU VOLANT DES MICRO MACHINES !



Micro Machines, le jeu le plus fun et le plus convivial de cette fin d'année, arrive sur Super Nintendo et Game Boy.

Aux commandes d'un véhicule miniature, soyez le plus rapide contre la montre ou vos adversaires (jusqu'à 4 sur Super Nintendo et 2 sur Game Boy), sur des parcours tracés dans les environnements les plus délirants : une table d'écolier (attention aux taille-crayons, stylos ou classeurs), un établi (attention aux écrous et boulons, aux tournevis ou à la colle), une table de cuisine (attention aux oranges, au miel ou au lait), un billard...

Le choix de votre pilote vous appartient et le type de véhicules tels que le 4x4, la F1, le tank ou l'hélicoptère est déterminé par le parcours.

Alors à vos marques, prêt... foncez !!!



FKGB *2,19F la minute

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

SONY GAME LINE *
NOUVEAUTÉS & CONCOURS SUR LE
36 68 22 02

Codemasters™

SONY ELECTRONIC PUBLISHING™

NIGHTMARE BUSTERS

Avec Nightmare Busters, préparez-vous à plonger dans un monde totalement féerique, fait de profondes forêts et de cimetières, pour le moins assez mal fréquentés. Mais hélas, ce monde à l'apparence si féerique est dominé par un affreux démon, qu'il vous faudra affronter à un moment ou à un autre. Anéantissez vos ennemis grâce à vos pouvoirs magiques et prenez garde aux terribles boss de fin de niveau. Rendez-vous l'année prochaine, car Nightmare Busters ne sort pas avant 1995 !

● **Éditeur : Arcade Zone**
Sortie : février







STREET RACER PASSE EN MULTIPLAYER

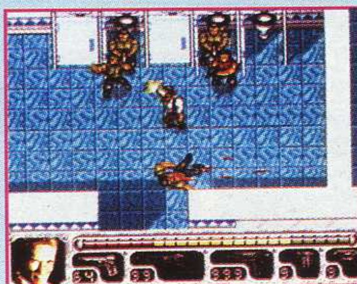
Ludi Games lance un nouveau quadrupleur de paddle, expressément conçu pour être utilisé avec le jeu Street Racer. Avouez que jouer à plusieurs c'est tout de même plus sympa ! Il est bien plus compact que le Multi-tap d'Hudson Soft et marche aussi bien. À vous de faire votre choix et de craquer pour l'un ou l'autre... Quant au prix, il vous en coûtera autour de 130 francs.

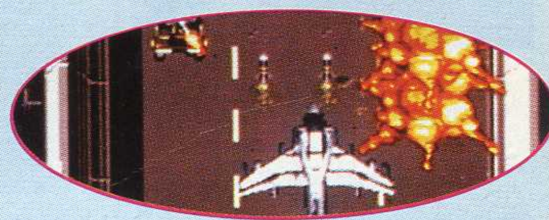


TRUE LIES

Adaptation sur Super Nintendo très fidèle à l'œuvre cinématographique de James Cameron. Effectivement, le jeu suit exactement les mêmes phases que le film : réception mondaine, course en voiture, jusqu'au survol de la ville en Harrier ! True Lies ressemble un peu à Chaos Engine mais en plus civilisé, car vous ne devez pas tirer à tout va (enfin, presque...), puisque les civils, qui ont eu la bonne idée de s'interposer entre vous et vos cibles, ne doivent pas être touchés ! À vous donc de rationner vos balles et de les utiliser à bon escient. En plus, ce jeu vous offree l'opportunité d'incarner Arnold Schwarzenegger, sans avoir besoin de faire de la musculation (une bonne nouvelle, vous ne trouvez pas ?). Enfin, les graphismes sont soignés et fins. Malheureusement, le contrôle est souvent hasardeux. Ça n'en reste pas moins un bon petit jeu pour les longues soirées d'hiver. Sortie prévue en en janvier prochain…À suivre dans Banzzaï…

● **Éditeur : Acclaim**
Sortie : janvier





FIGHTING POLYGONE

Voici la réponse de Nintendo face à Virtua Fighters de Sega : Fighting Polygone gère également les combats en 3D et inclut bon nombre de coups spéciaux avec des personnages qui pivotent sur des axes de 360°. Nous n'avons pas encore testé de préversion et nous ne pouvons donc pas vous préciser si la jouabilité tient ou non la route. Plus d'infos le mois prochain…

● **Éditeur : Nintendo**
Sortie : mars





JE VAIS TE FAIRE SAUTER LES BOULONS !

Rise of the Robots est le premier-né d'une nouvelle génération de jeux vidéo: animations et graphismes démentiels (modélisation 3D, effets de morphing), 7 robots, des dizaines de coups et une musique de Brian May ex-guitariste des Queen.

RISE® OF THE ROBOTS

GEM

JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

MEGA DRIVE

MIRAGE™

32MEG POWER

Acclaim entertainment, inc.

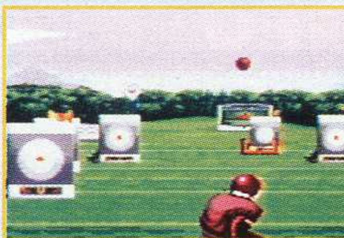
* COÛT DE L'APPEL 2,19F/mn

ULTRA 64 AVEC LE CD

L'Ultra 64 de Nintendo sera vraisemblablement disponible au prix de 1 200 francs et devrait posséder une option pour les CD. Ce changement dans la politique de Nintendo qui, jusqu'à présent, dénigrait le support CD n'est pas une surprise. Il faut se plier aux lois du marché qui donnent un rôle de plus en plus important au support CD. Peter Main, président du marketing de Nintendo of America, entend lancer une unité, un périphérique CD pour l'Ultra 64 qui devrait être vendu 900 francs.

NFL 95 ARRIVE

Passé maître dans l'art des suites, il aurait été étonnant qu'Electronic Arts ne nous gratifie pas d'une nouvelle version de sa série à succès de foot américain, NFL. Outre les nombreuses qualités tirées des précédentes versions, NFL 95 comprend un mode spécial pour s'entraîner comme quaterback. Une bonne occase de chausser ses crampons et ses chouettes épaulettes.





● Éditeur : Electronic Arts
Sortie : Janvier 1995

FIRE FIGHTING



Avouez-le, vous êtes nombreux à avoir un jour rêvé de devenir pompier. Eh bien, Jaleco vous donne l'occasion de retomber en enfance avec Fire Fighting. Le beau pompier que vous êtes affronte plusieurs types de feux, du chimique qui nécessite une mousse spéciale pour être éteint, aux feux plus classiques rencontrés chez les particuliers. Pour le moins c'est assez original…

● Éditeur : Jaleco
Sortie : Février 1995



HAGANE







Vous aimez que ça saigne, que ça tire dans tous les sens, et qu'il y ait de l'action à gogo. Bref, vous raffolez des beat'em up ! Alors, Hudson Soft va vous combler, avec son nouveau titre Hagane. En effet, ce jeu reprend toutes les bonnes vieilles recettes de ce genre très particulier. Avec de l'action, un vaste choix d'armes plus sophistiquées et destructrices les unes que les autres, des ennemis enragés, et bien sûr des boss gigantesques et effrayants. Donc, vous le comprenez, ce jeu ne déroge pas à la règle, et pourra, au vu des premières images, supporter la comparaison avec l'illustrissime Probotector. Ça va cartonner !



● Éditeur : Hudson Soft
Sortie : Février 1995

IRON COMMANDO

Au regard des photos, pas d'hésitation possible, il s'agit bel et bien d'un beat'em all pure souche. Voilà une bonne occasion de vous défouler les pouces et de mettre vos neurones au ralenti. À un ou deux joueurs, vous n'avez qu'une pensée… destituer le tyran qui a odieusement pris le pouvoir. Entre deux distributions de baffes, vous pilotez une moto, de la moto vous passez à la jeep… et ainsi de suite jusqu'au boss final. Nous n'avons joué que sur une préversion, mais quoi qu'il en soit, Iron Commando dépote vraiment et s'annonce à coup sûr comme un futur classique des jeux vidéo.





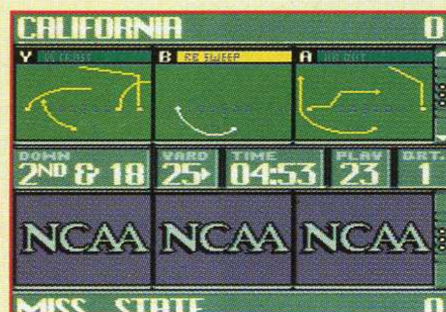
● Éditeur : Arcade Zone
Sortie : Mars 1995





NCCA FOOTBALL 3

Avec ses couleurs pour le moins assez contrastées et vives, NCAA Football de Mindscape n'est disponible pour l'instant qu'au Japon. Reprenant le principe de la plupart des simulations de foot américain existantes, avec les indispensables choix tactiques, NCAA s'avère au final être une simulation qui tient la route, même s'il y a finalement peu de chance qu'elle soit distribuée en Europe en raison de l'énorme concurrence des softs déjà présents sur ce marché.



● **Éditeur : Mindscape**
Sortie : début 95



DUNK & HOOK

Eh ! Manu, tu descends ? Ben pourquoi faire ? Pour faire un petit basket ! Euh ! vas-y ! t'es ouf, je préfère jouer sur ma console à Dunk and Hoop ! Et oui, c'est ce que vous risquez d'entendre dorénavant de la part de vos partenaire de jeu. En effet, Human a décidé de se positionner sur le segment très porteur du basket. Et, ils ont les arguments pour s'y installer confortablement. Jugez-en plutôt. La possibilité de jouer en mode <trois contre trois> façon Streetball, ou de rester plus conventionnel en jouant des matchs de championnat en équipe complète. Mais, là ou Human fait très fort, c'est dans la configuration du jeu tout en mode 7(comme World league)! Ce qui assure un max. Alors, plutôt que de rester à vous morfondre tout seul sur le terrain, allez rejoindre votre pote Manu pour des parties endiablées.

● **Éditeur : Human Ent.**
Sortie : début 95





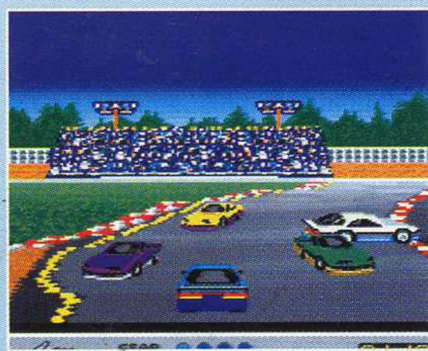


ROAD TO THE TOP

Pourquoi se limiter à un seul type de course, alors qu'il est si facile d'incorporer quatre types de voitures dans la même cartouche. C'est le constat qu'a fait Software Toolworks avant de se lancer dans la phase de programmation de Road to the Top. Le produit est maintenant terminé est propose quatre véhicules différents : le karting, l'Indycar, le stock-car et le scooter des neiges. La fluidité des scrolls n'est pas irréprochable, mais la multiplicité des sports proposés fait de Road to the Top un choix intéressant.

● **Éditeur : Software Toolworks**
Sortie : début 95





SNOW WHITE IN HAPPILY EVER AFTER

Eh bien non, Snow White n'est pas un concurrent de Val d'Isère, car c'est tout bonnement un jeu inspiré du célèbre conte des frères Grimm écrit en 1812, Blanche Neige. Ce jeu comporte une particularité assez originale : vous avez la possibilité de choisir entre Blanche Neige (la jeune fille au cœur pur) ou un des nains des bois. Un monde enchanteur, qui plaira aux plus petits d'entre nous.

● **Éditeur : American Softworks**
Sortie : début 95

Tout chaud : l

VIRTUAL BOY

Ça y est, Nintendo contre-attaque ! C'est au Shoshinkaï de Tokyo, le mois dernier, que nous avons découvert la Virtual Boy 32 bits. La fameuse VR32 ! Nouvelles technologies, nouvelles sensations, mais la Virtual Boy suffira-t-il à faire patienter un public avide ?

Les verres du Virtual Boy contribuent à donner un effet en trois dimensions sur plusieurs parallaxes. Vive la 3D !

Depuis quelques mois, le bruit courait que Nintendo travaillait sur un projet de casque, conçu sur la réalité virtuelle, autour d'un processeur 32 bits ! Secret d'État oblige, Nintendo a donc attendu la mi-novembre et son *Shoshinkaï* (le salon Nintendo) pour nous révéler la mythique VR32. Certaines rumeurs avaient même fait état de gadgets réalisés sur le concept de la réalité virtuelle. Incrustation sur la rétine, casque virtuel et autres délires du genre étaient même au rendez-vous ! C'est sûr, il n'y a jamais de fumée sans feu, mais la Virtual Boy ne se rapproche en rien de ces divers projets.



Avec ses allures de masque de plongée, la Virtual Boy vous immerge dans un univers en bichro noir et rouge.

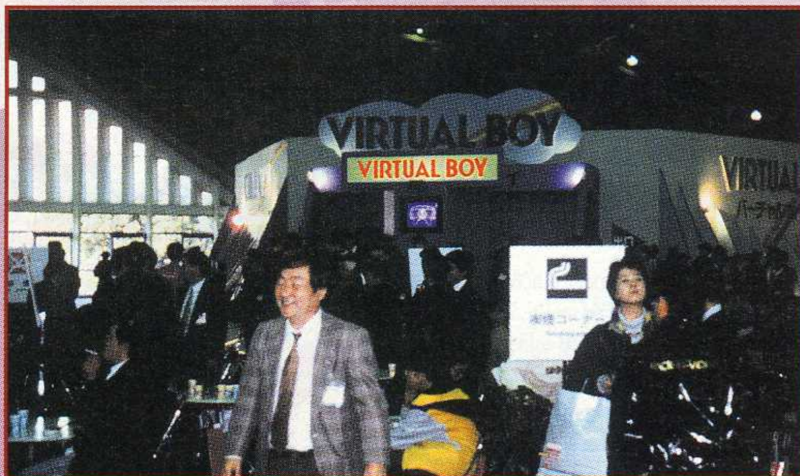
Un univers bien particulier

Plus qu'un produit high-tech, la Virtual Boy est destiné à la grande consommation. En effet, le fou furieux à l'origine du concept est aussi l'inventeur de la Game Boy. Doté d'un microprocesseur Risc 32 bits, de deux écrans miroirs LED (Light Emitting Diode) à haute résolution, la Virtual Boy recrée une expérience impossible à réaliser sur une télé ou une palette LCD.

Le design unique de la Virtual Boy élimine donc tout stimuli extérieur, immergeant les joueurs dans un univers bien particulier. Si vous aimez la bichromie (deux couleurs), la



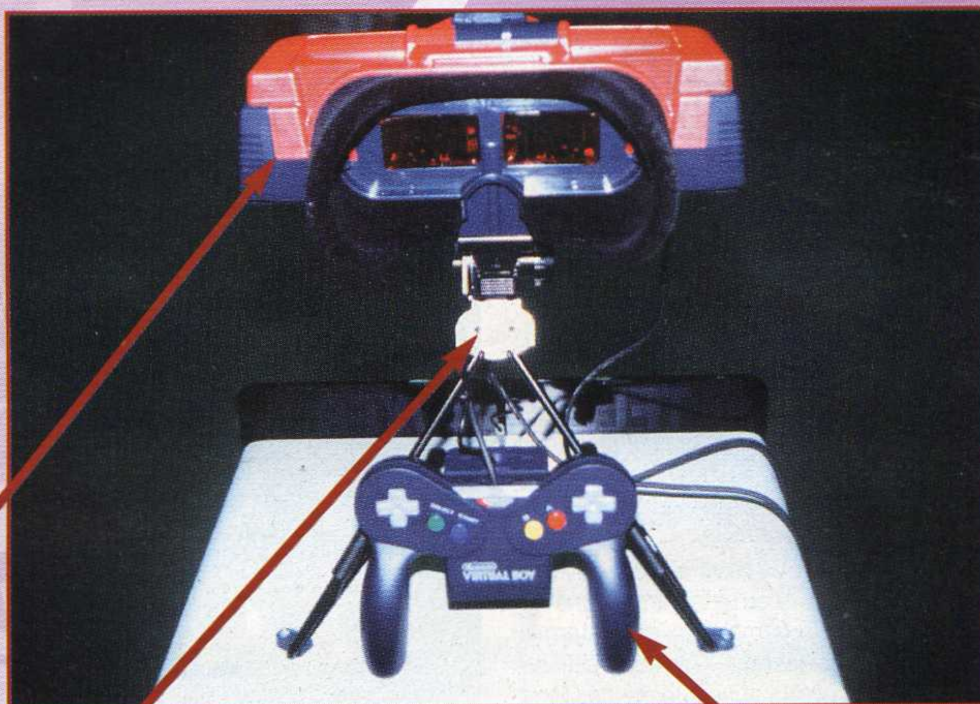
Symbole d'une nouvelle ère dans le domaine du jeu vidéo : la Virtual Boy pose devant son logo.



Une seule star était présente sur le stand Nintendo : la Virtual Boy. On attend toujours des nouvelles de l'Ultra 64 !

e Virtual Boy !





À l'effigie des couleurs du casque, l'univers de la Virtual Boy est entièrement en bichrome, noir et rouge. Une nouvelle sensation !

Le trépied de la Virtual Boy est réajustable pour le confort de tous.

Grande nouveauté dans l'univers des consoles : un paddle équipé de deux croix de direction. De plus, il dispose de six boutons dont deux placés au dos du paddle.

Virtual Boy c'est votre dada ! Il affiche les sprites en rouge sur fond noir et joue ainsi avec les deux écrans miroirs, donnant alors une impression de trois dimensions.

Doom, bientôt sur la VB !

Pour évoluer sur les différents parallaxes des jeux, le paddle est équipé de deux croix de directions et de six boutons. Pour peaufiner l'ambiance spatiale, vous jouez dans un environnement stéréophonique. Pour ce gadget futuriste, il vous en coûtera quelque 1 000 francs, sans aucun jeu. Ces derniers seront vendus entre 250 et 350 francs. Nintendo prévoit 3 millions de consoles et 14 millions de jeux vendus début 1996. Seuls trois jeux étaient présentés au salon : Space Pinball, un flipper de l'espace ; Telero Boxer, une sorte de Super Punch Out et Mario Bros VB ! En coulisse, mon petit doigt me dit qu'un Doom est en phase de finalisation chez ID Software !

Nintendo Japon a eu recours à une société du Massachusetts pour l'affichage de la Virtual Boy : Reflection Technology Inc. Le procédé d'affichage est d'ailleurs disponible avec d'autres gadgets signés Reflection, mais uniquement en deux dimensions. Pour finir, sachez que la Virtual Boy use de la pile. Il faut compter six piles pour faire fonctionner la machine. Une gamme de produits similaire à celle de la Game Boy est prévue. Il ne vous reste plus qu'à patienter jusqu'en avril, date à laquelle le Virtual Boy sera mis en vente au Japon.

Un reportage réalisé par Tommy François.



Comme vous pouvez le voir, la Virtual Boy a fait le bonheur des grands joueurs que sont les Japonais. Qu'en sera-t-il des Français !

DRAGON BALL Z

Ils reviennent ! Du royaume des morts ou d'ailleurs, les guerriers de Dragon Ball Z débarquent pour la troisième fois sur vos consoles. Plus puissants que jamais, ils vont faire exploser votre écran !

Dans une dimension parallèle, cohabitent des êtres munis d'une force gigantesque. Ils peuvent à volonté canaliser leur énergie psychique et la faire exploser sous la forme de rayons. Ils maîtrisent si bien la notion du temps et de l'espace, qu'ils peuvent se mouvoir plus vite que la lumière. Ces guerriers, car ce sont des guerriers, pacifistes pour la plupart (dur à croire, non ?), vivent au milieu des humains et partagent leurs activités.

Des liens particuliers

Tout les cinq ans, ils se rencontrent dans un grand tournoi d'arts martiaux qui déterminera lequel est le meilleur. Ces compétitions entretiennent entre chaque guerrier des liens particuliers d'amitié, de respect et de crainte. La preuve a été faite, au fil du temps, que San Goku est le plus grand guerrier que l'univers ait jamais porté, malheureusement, il est mort au cours d'un combat contre Cell, un être maléfique qui voulait détruire la Terre. Sa femme, Chi Chi, ainsi que ses deux fils, San Gohan et San Goten, perpétuent sa mémoire. Ces deux derniers combattent avec la même fougue que leur père et possèdent les mêmes pouvoirs que lui (pas au même niveau, mais quand même...). Pendant ce temps, au royaume des morts, San Goku continue de s'entraîner en attendant le prochain tournoi des arts martiaux. Mais cette fois-ci, rien ne se déroule comme prévu... Pendant le tournoi, de mystérieux guerriers, un *m* tatoué sur le front, se déchaînent sur la population ! C'est là que commence votre histoire...

Bou, une mystérieuse entité, endormie depuis des millénaires, s'est aliénée grâce à son esprit, le sorcier Babidi qu'elle charge de recruter de force les superpuissances qui peuplent la terre. Au fur et à mesure que les recrues s'amoncellent, Magic Bou revient peu à peu à la vie et peut enfin mettre en branle le plan de sa vie : détruire la Terre. À partir de maintenant, c'est à vous de jouer.

Dans le désordre et sans préférence : Son Goku, le plus grand Saien (guerrier). Il peut qui possède la capacité spéciale de se téléporter en se jouant de la rotation terrestre. Son Gohan, son fils aîné possède un potentiel fantastique, voire supérieur à celui de son père. Son Goten, le fils cadet de Son Goku, est le portrait craché de son père lorsqu'il était jeune. Vegeta est issu de la même planète que Son Goku, très colérique et impulsif, il possède d'énormes pouvoirs.

Suite à la page 28



C'est la meilleure méthode pour ne pas perdre de vie : détruire la boule d'énergie de l'ennemi. Vous bloquez cent pour cent de l'attaque!



LOGITHEQUE

Les jeux de baston sont nombreux sur Super Nintendo. Super Street Fighter II, Shaq Fu, Art of Fighting, Fatal Fury II et les deux premiers DBZ sont, sans aucun doute, les modèles du genre. Ils ont tous leurs points forts et leurs points faibles mais... on ne cessera jamais de le répéter : Super Street Fighter II est le meilleur de tous. Notez que DBZ III se place, d'après les spécialistes, en deuxième position !

Son Goku





Voici le célèbre Kamehameha de Son Goku, un coup vraiment très impressionnant… et ce n'est rien, comparé aux dommages qu'il peut causer.






La Meteo Attack de Son Goku est assez impressionnante : il se téléporte après une bonne série de coups de pied pour finir par une boule d'énergie directement dans le dos de son adversaire ! Un coup extra !



Vous pouvez donner un double coup de pied, ou sauter par-dessus un adversaire.



Lorsqu'un adversaire saute, vous pouvez l'intercepter avec un double coup de pied (genou, puis tibia).



Le coup de pied éclair surprend toujours l'adversaire. En général, il est trop rapide pour être contré.

Magic Bou





Magic Bou n'est pas un tendre. Il vous secoue comme un prunier, avec sa Meteo Attack, puis vous décoche une formidable rafale d'énergie !



Ses boules d'énergie ont des effets terribles.



Une fois lancé, on ne peut plus l'arrêter !

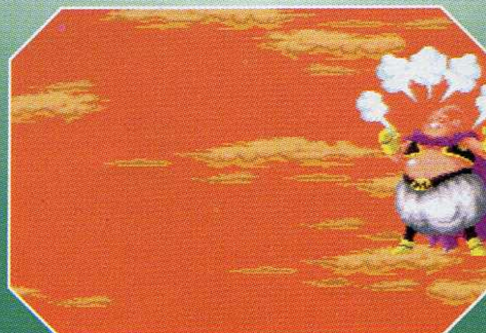
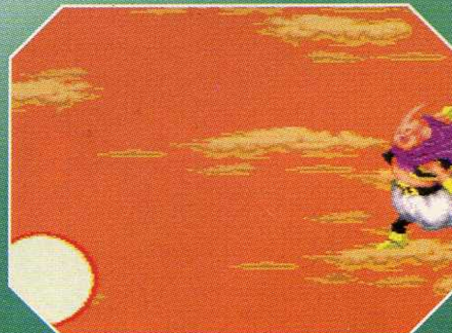


Cette technique ne peut être contrée !



Bou peut vous décocher un bon gros uppercut.

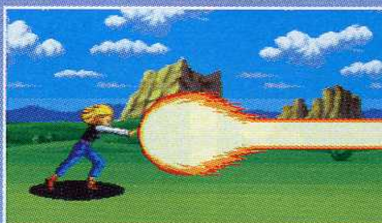
Bou ressemble a une cocotte minute avant de lancer son énergie. Ensuite, il a l'air beaucoup moins risible lorsque sa boule d'énergie se précipite sur vous !

C-18







Sous ses airs de filles fragiles, C18 possède une force de frappe importante, au grand dam de ses adversaires.



C18 possède la claque qui ne pardonne pas !



Ses jambes martyrisent la gent masculine.



C18 possède un énorme atout : le disque.



Même ses fesses lui servent d'arme...





Elle a tout de suite compris quel est le point faible de l'homme et elle ne se prive pas de le faire comprendre.



Il est déconseillé de sauter face à C18. Elle possède un coup de pied formidablement puissant !

Dabula







C'est l'un des seuls moments où Dabula sort son sabre, pendant sa Meteo Attack. En plus, il finit par son rayon buccal !



Dabula lance des boules d'énergie en sautant.



Par moments, il vous décoche un coup terrible.



Le mur de feu est un moyen génial de se protéger.

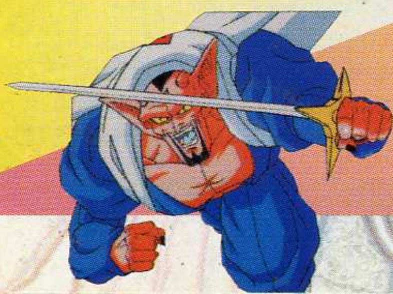


Il balance une série de trois boules d'énergie.

C'est la moins impressionnante des attaques d'énergie de tous les personnages, mais pas la moins puissante.







Grand Trunks





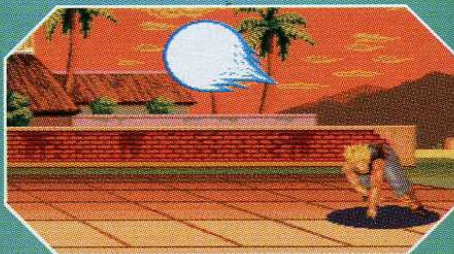
Après vous avoir copieusement arrosé de boules d'énergie, le Trunks du futur vous frappe violemment avec un coup de pied sauté.


Cette attaque possède une très grande portée.


Le coup de pied éclair de Trunks est très puissant.


Trunks est capable de créer un courant d'air terrible.


Trois boules pour trois fois plus de dégâts !


En appliquant à la lettre tous les conseils de son père et en se servant de son expérience du futur, Trunks dispose ainsi d'une puissance d'attaque énorme.

Petit Trunks





Le petit Trunks, celui du présent, est en train de se prendre pour un marteau-piqueur. Et pour ne pas faire les choses à moitié, il vous achève d'une bonne boule de feu. Radical !


Dix coups de poing en moins d'une seconde !


Il castagne à coups de genou son adversaire.


Il maîtrise les enchaîne-ments avec les pieds.


Il tire une salve de trois boules d'énergie.

Même si il n'est qu'un novice dans l'art des Saien, Trunks possède déjà un grand pouvoir.





Kaioshin





Cette entité légendaire est capable de lancer des rafales d'énergie qui peuvent décoller une montagne.


Pratique pour atteindre vos adversaires à distance.


Il assomme sa victime avant d'enchaîner.


Ses enchaînement aux pieds sont puissants.




Cette technique demande de la concentration, mais s'avère plus qu'efficace en combat.


Il se sert de ses mains comme de véritables lames de rasoir. Il est déconseillé de s'approcher dans ces cas-là.

Son Gohan





Plutôt magnanime dans sa Meteo Attack, Son Gohan se contente de vous enchaîner une dizaine de coups de pied suivie d'un kamehameha. Sympa, non ?

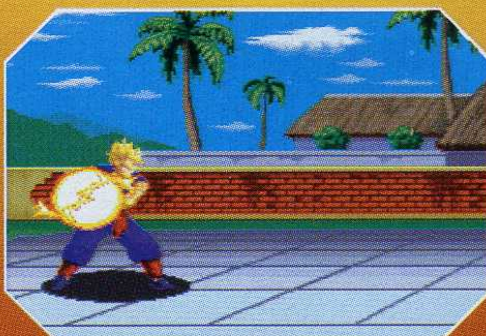
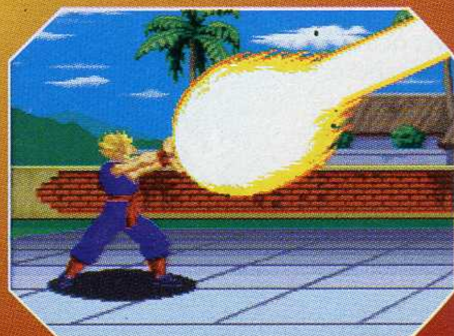

San Gohan peut lancer trois boules d'énergie.


La puissance de son coup de pied est phénoménale.


Chaque coup de poing est dévastateur.

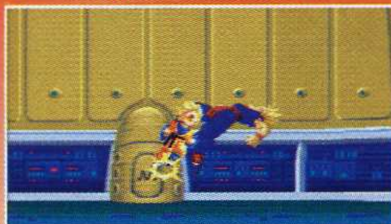

Ses coups forcent l'adversaire à reculer.

Fidèle à la tradition familiale, San Gohan utilise la fameuse technique du Kamehameha que son père lui a transmis.

Son Goten





Cette petite boule de nerf a de la ressource ! Sa Meteo Attack en est la preuve ! Il ne lésine pas sur les coups !


Cette boule de feu, c'est San Goten lui-même !


Avec son triple salto, San Goten est capable de tout.


Il utilise votre force pour vous faire basculer.


Une petite série de boules d'énergie (trois en tout).




Digne fils de son père, il maîtrise parfaitement les techniques ultimes de la famille... Par exemple le Kamehameha.



Vegeta





La technique préférée de Vegeta, c'est la Meteo Attack, qui fait voler son adversaire tout en le bombardant de petites boules d'énergie, pour enfin le finir à l'Ikkuan Attack.


Vegeta frappe du coude par derrière.

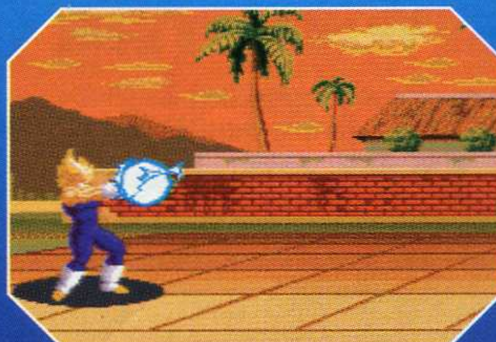
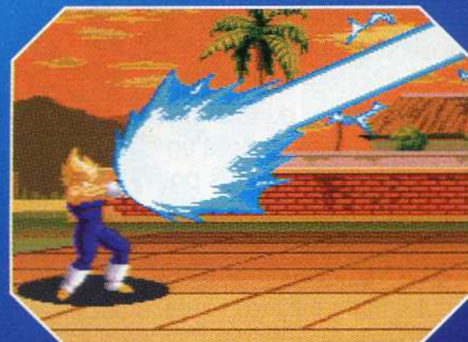

Coups de pied définitivement mortels.


Vegeta crée un mur de feu pour se protéger.


Et trois boules d'énergie pour vous déstabiliser.

Vegeta est détenteur d'une attaque très puissante : l'Ikkuan Attack. C'est particulièrement puissant.





C'est la meilleure méthode pour ne pas perdre la vie : détruire la boule d'energie de l'ennemi. Vous bloquez cent pour cent de l'attaque !



Vous tentez d'absorber l'énergie, mais de toute façon vous perdez de la vie, alors ! Vous bloquez cinquante pour cent de l'attaque.

Suite de la page 20

Trunks, le fils de Bulma et de Vegeta, qui a le même âge que Son Goten sans être pour autant aussi gamin. Vous pouvez jouer avec Trunks, mais adulte cette fois, puisqu'il revient du futur pour sauver le présent. Puis C18, le cyborg si joli, auquel Krilin n'a pas su résister. Kaioshin, le dernier descendant des quatre Kaio, revenu sur Terre pour seconder Son Goku. Dabula, le démon possédé par Bou, qui manie le glaive à la perfection et enfin, Bou, lui-même, qui possède des pouvoirs étranges.



Options, options !

Avant de commencer le combat avec votre guerrier préféré, il faut paramétrer un bon nombre d'options. Tout d'abord, vous avez le choix entre deux types de jeu : le tournoi, qui oppose jusqu'à huit adversaires humains alternativement, ou encore le combat en un contre un (contre l'ordinateur ou un être humain). Ensuite, vous devez choisir dans quel type d'endroit (et à quel moment) vous allez vous battre, sachant que vous avez le choix entre trois décors différents : une plaine, entourée de montagne, les cieux, l'aire de combat du tournoi des arts martiaux et enfin, l'intérieur d'un curieux vaisseau spatial. Voilà, vous pouvez presque vous battre ! Il ne vous reste plus qu'à régler la difficulté, la musique et le taux d'énergie de chaque participant.

Comme dans les autres volets, le jeu est séparé en deux fenêtres (sauf en combat rapproché). La première innovation par rapport aux deux autres épisodes réside dans le fait que l'on peut s'envoler en combat rapproché ! Sinon, le système reste le même. Parmi les coups spéciaux, il existe deux grosses attaques d'énergie. Elless proposent une phase de jeu bien particulière. Tout d'abord, vous passez en plein écran, le temps que l'attaquant balance sa grosse attaque, puis, le défenseur n'a qu'une fraction de seconde pour choisir son mode de défense, cela en fonction de divers critères : énergie, distance entre les deux adversaires, nombre de vies au compteur ! Les options qui s'offrent au défenseur sont au nombre de quatre, à la base. Il peut annihiler l'énergie projetée contre lui, dévier le rayon mortel, absorber à moitié le choc ou envoyer un rayon pour contrer l'attaque. Une infinité de combinaisons de coups est possible et vous n'avez pas fini d'exploiter ce jeu ! La réalisation ne pèche pas, au contraire, puisque les graphismes sont beaucoup plus fins que dans les autres jeux du même titre. De nouveaux personnages apportent de la fraîcheur et en plus, grâce à de petites astuces, vous pouvez doser la rapidité du jeu, ainsi que la résistance des personnages. Les bruitages et les musiques ne transcendent toujours pas mais sont quand même assez fidèles au dessin animé. En définitive, Dragon Ball Z : Ultime Menace est vraiment un excellent jeu de combat que les connaisseurs reconnaîtront comme étant l'un des meilleurs du marché.

Dav the Streetman, Oulan the Saien et Jeepy, le peon du combat.

POUR ou CONTRE

- △ C'est Dragon Ball Z tout simplement !
- △ Des tas de nouveaux coups spéciaux !
- △ Les graphismes sont encore plus soignés.
- ▽ Il manque un petit story mode...



EN RESUME

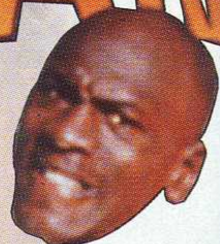
BEAT'EM UP
BANDAI - 1 À 8 JOUEURS

Tous les fans de Dragon Ball, et même de jeux de combat en général, seront ravis des innovations de cet épisode.

GRAPHISME	90%
ANIMATION	90%
SON	89%
JOUABILITÉ	94%
DURÉE DE VIE	92%
INTÉRÊT	94%

Prix environ 500 F

MICHAEL JORDAN CHAOS IN THE WINDY CITY



L'un des premiers Michael à s'être impliqué dans l'univers des jeux vidéo (à part notre Mike national) c'est Michael Jackson. Un nouveau Michael est de la partie aujourd'hui : le grand Michael Jordan en personne va se mouvoir sous vos ordres !

Tenez-vous bien, il ne s'agit pas du tout d'un jeu, ou d'une simulation, de basket ball. Michael jordan a décidé de vendre son image pour un jeu de plate-forme tout à fait original. En effet, il s'agit ici de manier le grand Michael Jordan ailleurs que sur un terrain de basket.
Commençons tout d'abord par la petite histoire. Tous ses copains ont été enlevés par un savant devenu fou. Manque de bol, ils sont enfermés dans des endroits assez lugubres. Michael Jordan, armé de son ballon magique, va explorer d'énormes niveaux remplis de pièges en tout genre et d'ennemis somme toute assez étranges. Il y a, par exemple, des zombies basketteurs à la tête en forme de ballon, des arbitres mutants qui se déplacent uniquement sur des scies circulaires, des sifflets géants...
Tous ces monstres ont été créés par le même, et unique, savant fou. Ce qui nous amène à philosopher longuement sur la dérive génétique des expériences scientifiques... Mais, reprenons le cours de nos activités normales et voyons le test plus en détail. Pour se débarrasser de tous ces gênants protagonistes, Michael Jordan utilise son ballon comme un pro-



Perché avec son petit bras musclé, Michael ne connaît pas encore tous les dangers qui l'attendent.



Quand on délivre un de ses potes, on peut récolter des informations de sa part. Tout en anglais...

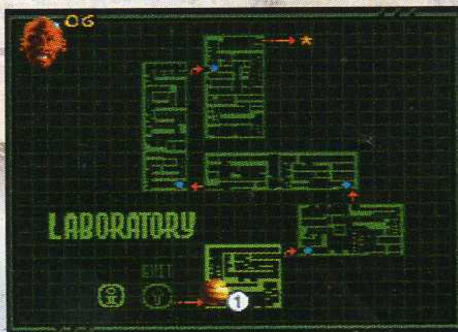
LOGITHEQUE

Difficile de trouver une référence vu que Jordan est le premier jeu du genre. Enfin, dans le concept, il se rapproche de L'École des Champions, mais plus sérieusement programmé. Vous aimez Jordan et les jeux de plate-forme ? C'est tout bon alors !

Cartes de niveaux

À chaque niveau principal, une carte miniaturisée des lieux vous est proposée. Libre à vous de les étudier afin de ne pas vous perdre en chemin. Mais, je vous avais prévenu, c'est vraiment très petit.









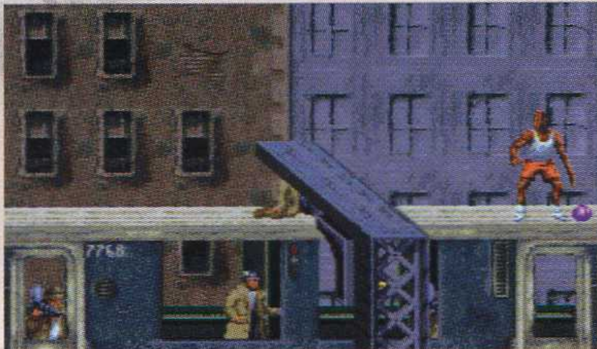
C'est la carte principale du jeu. Vous pouvez explorer tous les endroits, à condition de les avoir déjà complétés.



La majeure partie des ennemis qui rencontrent Jordan subissent ce sort peu agréable. Voyez ce que je veux dire ?



Position assez dangereuse pour notre Jordan perché sur une plate-forme mouvante avec des piques partout.



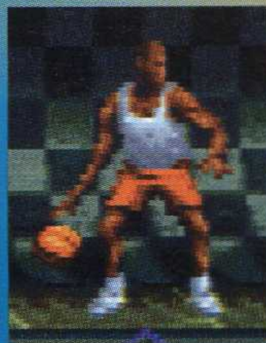
Entre chaque niveau principal, Jordan se balade à dos de train. Attention, de nombreux journalistes essaient de l'arrêter.

Jordan le flambeur

Michael Jordan possède toutes les attitudes d'un vrai basketteur. Il court, il dribble, il smashe, il passe et fait même des contres. Croyez-moi, c'est très amusant de le manier, mais encore plus de le voir se déplacer comme un félin.








jectile. Soit il le balance droit devant comme un bourrin, soit il smashe de très belle façon. Les animations de Michael Jordan sont tout simplement fluides et superbes. Elles reprennent exactement les mouvements du basket-ball.

Même sans les mains !

Les smashes les plus impressionnants sont là, les lancers de balle aussi. Le héros se déplace en dribblant. Ainsi, quand vous ne touchez pas au paddle, Jordan dribble entre les jambes ou fait tourner le ballon sur un doigt ! Bref, un boulot très sérieux au plan de l'animation, presque autant que pour un certain Shaq Fu.

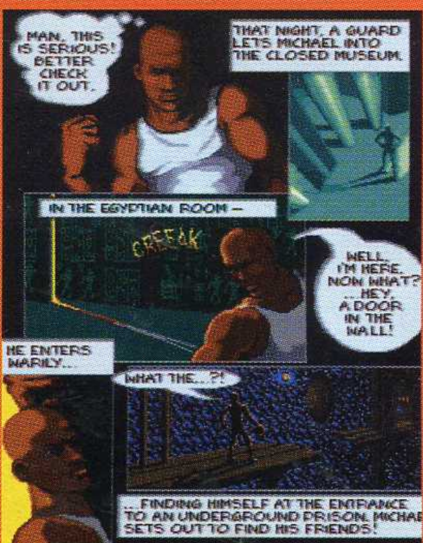
Au cours de l'exploration des caves et autres usines désaffectés, vous tombez assez fréquemment sur des paniers de basket. Vous pouvez alors tentez un magnifique smashe. Si vous réussissez : un bonus apparaît. C'est toujours très utile dans certaines situations délicates.

Dans le même registre, vous avez droit également, soit à « Wheaties », c'est le sponsor du grand Michael Jordan (une sorte d'énergie en plus), soit à un ballon d'une certaine couleur. Plusieurs ballons sont ainsi disponibles : à tête chercheuse,

Jordan, la BD

L'intro du jeu est présentée sous forme d'une BD qui se déroule selon les injonctions du paddle. On apprend que le dénommé Max Cranium a enlevé tous les amis de Jordan. Recevant un message du vilain, ce dernier décide de tous les retrouver. Franchement, Jordan, il est superathlétique comme gars !







Ce gros tas de graisse va se prendre un smashe spécial Jordan. Pauvre petit va !...

Jordan contre le savant fou

Cet ignoble savant fou planqué dans ce cockpit a décidé d'enlever tous les potes de Jordan. À la fin du jeu, préparez-vous à l'affronter sur un terrain de basket un peu spécial. Pour l'atomiser, il faut tirer dans la tête. Smashez dans les paniers pour récupérer du bonus.



M. Jordan le dunkeur !

Quatre smashes du célèbre basketteur au programme de ce jeu. ① Le grand écart à une main. ② Smashe acrobatique en arrière. ③ À la bourrin avec deux mains. ④ À la flambeur par-dessus la tête.











Sur les plates-formes inclinées, on peut faire des petites glissades sympa. Youuuupppi !


Ballon rebondissant.


Balle atomisante.


Cœur pour de l'énergie.


Ball on fire.


Balle boomerang.

DU BONUS POUR JORDAN

Trouez les ennemis ou dunkez dans les paniers pour trouver les bonus.

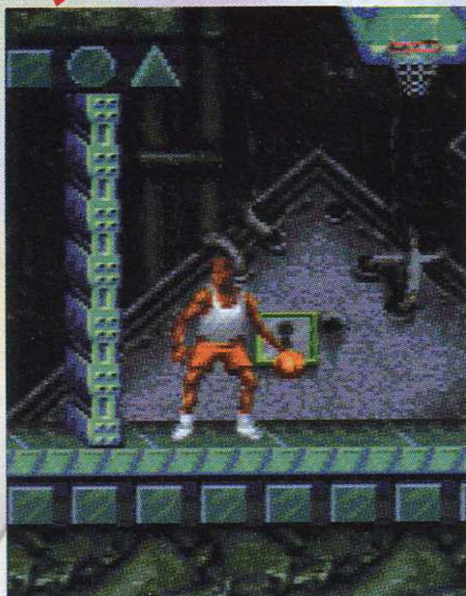

100 pièces égale 1 vie.


Balle à tête chercheuse.


Shoes d'immortalité.


Balle glaçante.


Clé pour ouvrir porte.



Voici une serrure. Trouvez la clé de la couleur correspondante et vous ouvrirez la porte.

Ce poisson mutant électrifie l'eau. Donc, il ne faut pas tomber dans l'eau, afin d'éviter l'électrocution.



Le bon et les méchants

① Œil cybernétique. ② Zombie basketteur. ③ Araignée très méchante. ④ Journaliste véreux. ⑤ Robot de la mort. ⑥ Gros basketteur. ⑦ Donkey Kong Jr. ⑧ Sifflet très collant. ⑨ Arbitre sous-payé. ⑩ Balle apocalyptique.



















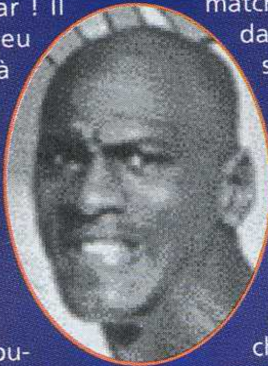



Plouf dans l'acide ! Jordan vient de mourir d'une bien piètre façon.



Cette espèce de serpent est composé de plusieurs balles de baskets. Une fois mort, ses morceaux rebondissent partout.

Michael Jordan, sa vie...



Michael Jordan est une star ! Il est donc normal qu'un jeu soit édité à son image et à sa gloire. Grâce à Ocean, c'est chose faite ! Mais Michael Jordan avant d'être un personnage de jeu vidéo, fut et demeurera toujours le plus grand joueur de basket ball de tous les temps.
Sa carrière fantastique, débute au collège dans l'équipe de North Carolina. Il y fut sacré champion universitaire en 1981-82. Ce qui lui valut durant ses trois années universitaires d'être élu joueur de l'année, et d'être sélectionné pour les jeux olympiques de 1984 à Los Angeles où il glana sa première médaille d'or.
Ces succès lui valurent d'être sélectionné en troisième position du draft par Chicago. Là commença pour lui sa fabuleuse carrière. Il fut consécutivement meilleur marqueur du championnat NBA de 1986 à 1993, avec une moyenne de 32,3 points par match (record de la NBA). Élu dans le cinq meilleurs défenseurs de 1987 à 1993. Invité durant toute sa carrière au All Star Game. Vainqueur par deux fois, en 1987 et 1988, du concours de smashe. Médaillé d'or aux jeux olympiques de Barcelone avec la Dream Team en 1992. Et, bien sûr champion NBA avec les Bulls de 1991 à 1993.
Mais, outre cette avalanche de stats, Jordan n'en est pas moins un homme. Adulé par des millions de fans à travers le monde et respecté par les autres joueurs. L'annonce de sa retraite, suite à l'assassinat de son père, a été ressenti comme un véritable électrochoc. Sa décision prise, il essaye actuellement de percer dans le base ball, mais sans grands résultats. Alors, si comme moi vous êtes un nostalgique de l'air jordanesque, faites évoluer His Airness dans le jeu d'Ocean et croyez-moi, ça va dunker sévère *in your faces* !

boomerang, boule de bowling, enflammé, banane flambée, beignet de crevette, île flottante, mousse au chocolat, etc. (je dois avoir faim !) L'intérêt de Michael jordan, Chaos in the Wind City ne se limite pas à avancer les yeux fermés comme un bourrin. Il faut en effet trouver diverses clés pour ouvrir les portes à la recherche d'un captif. De nombreux passages secrets et *warp zones* sont également présents.
Michael Jordan est un jeu qui s'inscrit dans la catégorie des bons jeux de plate-forme. Il présente cependant quelques petits défauts. (Que ceux qui n'ont jamais pêché me lance la première pierre !) Ainsi, on pourrait reprocher une difficulté mal dosée : l'écart de temps entre chaque *password* est beaucoup trop grand. On aurait aimé en disposer plus souvent au cours du jeu pour explorer le jeu plus en détail.

C'est magique !

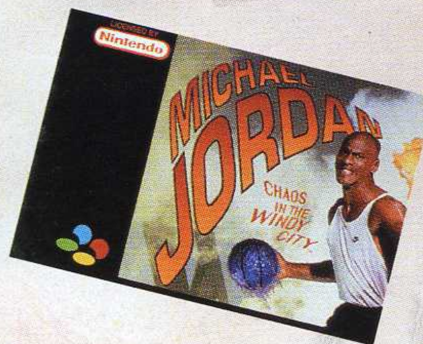
La maniabilité de Michael Jordan me fait penser à celle de Shaq Fu. Petite expérience : on appuie dix fois sur le bouton <Y>, puis une fois sur le bouton <B> et on lâche tout. À l'écran, Jordan termine de lancer ses balles puis effectue un saut : magique ! Néanmoins, dans le feu de l'action, cela ne se ressent que très peu et notre basketteur fou se dirige à la perfection.
Jordan s'avère être un jeu très agréable. L'animation des protagonistes est vraiment excellente et l'ambiance à beau être macabre, on se plaît à faire envoler ce basketteur de génie et à lui faire réaliser des smashes de folie. Les inconditionnels de Jordan peuvent y aller les yeux fermés !

Lion « Air » conditionné.

paddle



A : actionner.
B : sauter.
X : smasher.
Y : tirer.
L : courir.
R : choix ballon.
Select : choix clé.



POUR ou CONTRE

- ▲ Un basketteur fort bien animé.
- ▲ Le premier jeu de basket plate-forme.
- ▲ Une ambiance d'enfer.
- ▼ Graphismes un peu sombres.
- ▼ Le son est un peu léger dans l'ensemble.

EN RESUME

PLATE-FORME
OCEAN - 1 JOUEUR

Un jeu d'action de folie, qui comblera tous les inconditionnels de Michael Jordan !.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	89%
SON	83%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	85%

88% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

JURASSIC PARK

PART 2: THE CHAOS CONTINUES

999

Plus fort que Garcimore et David Copperfield : Ocean et sa baguette magique nous offrent la suite de Jurassic Park. Les vilains dinosaures sont de reour et, visiblement, ils ne sont pas contents... « Décontrasté ! »

Souvenez-vous, l'année dernière à la même époque, nous vivions tous sous influence dinomaniaque, grâce au *Jurassic Park* de Monsieur Spielberg. Un film excellent, dans lequel les effets spéciaux ont fait couler beaucoup d'encre (et de dollars aussi). Les petits malins de chez Ocean ont, bien entendu, adapté avec brio le film sur la Super Nintendo. Retournement de situation pour Jurassic Park 2. Le jeu sort avant le film... à moins que le film ne sorte jamais !

Comme disait ma grand-mère

Enfin bon, puisqu'on a le jeu, autant le tester comme dirait ma grand-mère. Or donc, l'action se déroule toujours sur l'île de Jurassic Park. Sauf que ce ne sont pas les dinosaures qui viennent troubler l'ordre mais un riche vicelard directeur de Biosyn. Cette société a décidé de s'emparer de l'île en y envoyant des forces armées. L'histoire vous est d'ailleurs résumée en début de jeu par l'une des plus belles intros qu'il m'ait été donné de voir : dialogues digitalisés, animation style dessin animé, le top quoi.

Dans cette sombre affaire, vous incarnez un vaillant guerrier qui n'a qu'une idée en tête : maintenir la paix à Jurassic Park. Pour cela, il faudra, mitraillette au poing, remplir quelques missions dangereuses. Le choix des missions vous est donné avant de commencer. Une fois



Voici l'écran où l'on peut choisir ses missions. On peut même choisir la langue : anglais, français, allemand ou italien. Vive l'Europe !

Le T-Rex en pleine action vous fait un grand sourire. Dommage que vous n'ayez pas votre appareil photo sur vous.



Mauvaise idée que de vouloir déranger le ptéranodon au-dessus de son nid. Il va encore être de mauvaise humeur.

LOGITHEQUE

Jurassic Park est mille fois plus intéressant que Jurassic Park 2. Sinon, ce dernier est un mélange de Probotector et d'Alien 3, mais sans en reprendre les bons points. Voilà qui est dommage...

LET'S DANCE !

Comme tout bon héros de jeu vidéo qui se respecte, notre ami est très habile de son corps. Vous pouvez le constater en images...





Histoire de ne pas se prendre 10 000 volts en pleine poire, évitez de toucher aux fils dénudés.

ce choix effectué, c'est parti ! Votre personnage est vu de profil et se déplace selon un scrolling multidirectionnel. Plusieurs endroits du parc sont à explorer afin de parvenir au bout des missions. Des forêts, des cavernes, des montagnes, des plaines et autres complexes souterrains. La vie serait bien belle si vous n'étiez sans cesse assailli par des dinosaures enfuis de leur enclos ou encore par les soldats de Biosyn. Il faut alors faire parler la poudre et utiliser les armes mises à votre disposition : mitraillette, laser, seringues paralysantes...

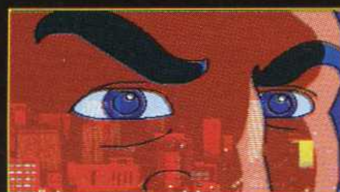
Des niveaux énooormes !

Jurassic Park 2 est un jeu de plate-forme/tir tout ce qu'il y a de plus classique et, par rapport au premier Jurassic Park (action/aven-

INTRO DE FOLIE

L'intro est superbe. Malheureusement, vous ne pouvez pas profiter des animations. Le papier est quand même un support très réduit, vous ne trouvez pas ?





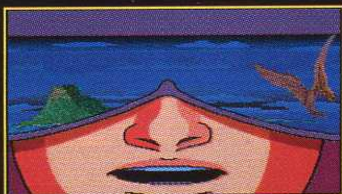








De toutes les couleurs !



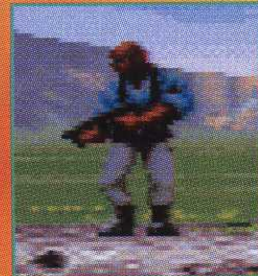




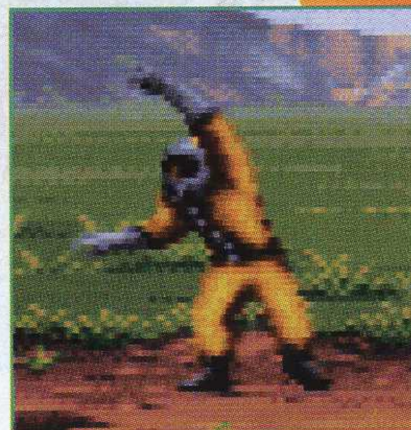

❶ Le raptor de la mort.


❷ Le cracheur d'acide.


❸ Un petit minable.


❹ Un gardien humain.


❺ Un bomber.


❻ Le singe ultime.


❼ Un ptéranodon miniature.

Ils vont vous en faire voir de toutes les couleurs. Apprenez donc à les reconnaître !


Ce savant a volé de l'ADN sur le gallimimus. Rattrapez-le avant qu'il n'en fasse n'importe quoi.


Ça sent le réchauffé par ici. La première rencontre avec ce niveau laissera votre œil dans un très mauvais état.

ture), l'intérêt est différent. En fait, ce jeu est un mélange de Probotector et Alien 3. Graphiquement, les décors, bien qu'ils soient fins, sont un peu vides mais ont le mérite de varier d'un niveau à l'autre : cavernes, forêts, plaines, complexes, montagnes... Les niveaux sont énormes, et on regrettera l'absence d'un plan pour se repérer.
Les missions sont nombreuses, longues et difficiles, sans aucun *password* ! Seul un joueur d'élite, prêt à passer plusieurs dizaines d'heures devant son écran parviendra (peut-être) à en voir la fin ! Votre héros

« DÉTRUISAGE »

Dans la vie, on n'est jamais trop aidé. Ne négligez pas votre équipement et faites votre choix parmi ces quelques armes.


❶ Mitraillette.


❷ Uzi.


❸ Triple tir.


❹ Laser chargeant.


❺ Seringue.


❻ Fléchette.


Ces cages vous seront réservées, si jamais vous ne descendez pas ces gardiens abrutis.



POUR ou CONTRE

- ▲ Le son Dolby Surround est extraordinaire.
- ▲ L'intro est une des plus fantastiques.
- ▼ Une difficulté aussi redoutable qu'un raptor.
- ▼ Le jeu manque de passwords.

a la possibilité de tirer dans toutes les directions, de sauter, de s'accrocher sur des filins, etc. Les combats s'avèrent très difficiles. Il vaut mieux affronter vos ennemis un à un (surtout les raptors).

On n'a qu'une vie !

De plus, on n'a qu'une vie par mission et on recommence depuis le début si on perd. Heureusement, tout de même, que l'on peut jouer à deux en même temps. À ce moment, là, on peut égaliser les deux barres d'énergies en appuyant sur <select>.
La réalisation est soignée. Les animations sont fluides et les musiques en Dolby Surround sont magnifiques. Il faut noter que le volume des bruitages est plus fort que celui des musiques. Jurassic Park 2 est un jeu sympathique qui vous plaira si vous êtes du genre à vous prendre la tête pour finir un jeu.

Can you feel the Lion tonight.



B : sauter
Y : tirer
X : éviter
R : choix arme 1
L : choix arme 2
Select : égaliser l'énergie

EN RESUME

ARCADE/ACTION
OCEAN - 1 À 2 JOUEURS

Une suite qui satisfaira certainement tous les amateurs du genre. Le dino est une espèce en voie de disparition...

GRAPHISME	85%
ANIMATION	85%
SON	87%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	90%

89% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

Soul Blazer

Non, les jeux d'aventure ne finiront pas dans les feux de l'enfer ! Soul Blazer, tel un ouragan, surgit de nulle part et nous prouve une énième fois que le genre a encore de beaux jours devant lui !

S'il existe un éditeur de jeux vidéo qui a toujours d'excellentes idées, c'est bien Ludi Games ! Après avoir distribué Actraiser II, Fatal Fury II, Street Racer et bien d'autres chefs-d'œuvre, la célèbre compagnie française continue sur sa lancée avec Soulblazer !
Ce soft est sorti il y a déjà deux ans au Japon. À l'époque, il porte le nom de Soul Blader ! Six mois après, ce sont les petits Américains qui s'éclatent à cette merveille, désormais intitulée Soulblazer. Aujourd'hui, ce bijou est enfin disponible dans notre beau pays, grâce à Ludi Games ! Ce n'est pas trop tôt…

Enix sur tous les fronts

Un petit détail qui vaut son pesant d'or : Soul Blazer, Actraiser I et II ont été réalisés par une seule et même équipe : le *team* Enix ! Ne vous étonnez donc pas lorsque vous entendrez, dans Soul Blazer, les mêmes bruitages que ceux proposés dans Actraiser… et *vice versa*, bien entendu !
L'aventure débute un peu comme dans Zelda III. C'est-à-dire dans un royaume mystérieux, décomposé en six petites régions, gouvernées par le terrible maître des forces du mal. Autrefois, des gens vivaient en paix dans ce monde. Malheureusement, un jour, un terrible démon les déloge et se proclame maître absolu ! Il transforme tous les habitants du pays en de vilaines créatures… Bref, tout va mal dans ce monde insolite ! Une seule personne est en mesure de rétablir la situation : un jeune garçon, dont la venue est annoncée depuis peu, par les prophètes du maître des forces du mal… Ce jouvenceau, vous l'avez deviné, c'est vous ! C'est à peu près là que l'action commence…



Ici, vous pouvez effectuer une précieuse sauvegarde.



Ce vieillard est la première personne avec laquelle vous discutez. Il vous dresse un état des lieux avec quelques instructions pour la suite de votre aventure.

Sauvez vos amis !

Armé d'une épée, visitez six régions, infestées de créatures en tous genres ! Je le rappelle : ces monstres sont les habitants qui peuplaient autrefois le royaume ! En général, ils sont tous regroupés autour d'une base, qu'ils protègent très fermement !
Si vous parvenez à les détruire, ils redeviennent de gentils humains. Ainsi, ils reconstruisent, dans un monde parallèle, toutes

LOGITHEQUE

Le mois dernier, nous avons testé le must du jeu d'aventure, j'ai nommé : Secret of Mana de Square Soft. Il est aussi beau que Soul Blazer, plus long et propose une option fantastique : le jeu à trois en simultané ! Si Soul Blazer II sort un jour, je conseille aux programmeurs d'Enix d'offrir une option permettant à trois copains de s'éclater aussi en même temps !



Pour faire une pause, appuyez sur le bouton <start>. Plusieurs petits infos sont désormais affichées à l'écran. Le nom du pays dans lequel vous vous baladez, celui du ou des monstres que vous affrontez... Beaucoup de choses, quoi !

MONTRE-NOUS DE QUOI TU ES CAPABLE, HÉROS !

Je l'ai dit, et je le répète : le personnage que vous dirigez n'est pas doté d'une animation fantastique. On peut quand même apprécier les poses suivantes... Je vous laisse admirer.





Dans les coffres, vous trouvez souvent des pouvoirs magiques ou des objets vous permettant de mener à bien votre quête.

les maisons détruites par le maître des forces du mal. En outre, ils vous révèlent une info susceptible de vous mener à la victoire. Vous l'avez compris, Soul Blazer est un véritable jeu d'aventure et – c'était couru d'avance –, comme dans toutes les productions d'Enix, il propose une réalisation mortelle ! Les mondes que vous visitez sont somptueux, hauts en couleur... beaux, quoi ! Les mélodies sont elles aussi splendides. On regrette, en revanche, que l'animation du jeune garçon ait été un peu négligée... On ne compte pas plus d'une douzaine de dessins pour ses déplacements !

Une chose que les profanes du jeu d'aventure doivent savoir : plus vous progressez et plus les ennemis sont coriaces. D'autre part, plus vous combattez et plus votre puissance de frappe augmente. Au final, votre expérience au combat s'accroît !

Des énigmes tordues

Soul Blazer peut se vanter de proposer des énigmes tordues ! Vous allez être bloqué plus d'une fois durant votre parcours... Aussi, les pièges que vous déjouez sont diaboliques ! Il faut donc sans cesse rester sur ses gardes et ne jamais perdre sa concen-

LES MONSTRES DE SOUL BLAZER

Le plus souvent, notre héros est opposé à des petites créatures, prêtes à tout pour lui nuire. N'ayez donc aucune pitié et lapidez-les !



Un petit dragon tout mignon.



Un streum plus bizarre que moi.



Les hommes de feu oranges.



Le nuage maléfique approche.



Un lézard tout vert apparaît.



Un vrai scorpion en métal.



La plante carnivore a faim.



La boule d'énergie vous sourit.



Un vilain singe vous attaque.



Des palmiers débarquent ici !

LE MONDE EST EN PERIL

Le monde que vous visitez est immense. Il est décomposé en se pt petites parties, qu'il faut nettoyer une par une. Voilà, vous savez tout. Suivez le guide maintenant !





S'il ne vous reste qu'un point de vie. Utilisez une herbe magique.



Frappez les bras pour le tuer ! Ensuite, revenez à votre village.



Parlez à tous les habitant du village pour récolterdes infos.



Attention, des dragons sortent de l'eau et crachent du feu !



Trois statues. vous attendent dans la pyra-mide, bonne chance !



Les animaux vous aiment beaucoup, car vous êtes le seul qui ose leur parler sans crainte.



Pour voyager dans le monde des mers, utili-ser l'armure numéro 3.



Évitez tous ce que vous lance cette maudi-te tête de mort...



N'ayez pas peur des sirènes. Elles ne vous endormiront pas...



Contre la sorciè-re maléfique, vous devez être très patient. Elle esquive bien vos attaques et utili-se toutes les ruses possibles.



Le robot du cin-quième monde ne vous résistera pas.



Le maître des forces du mal sort enfin de son repaire



Vous vous battez contre un aigle géant, sur une montgolfière qui voyage à Mach 2 ! La tempête fait rage...



Dans le temple inca, tout est sombre. Servez-vous de l'un de vos pouvoirs pour y voir plus clair.



Le monde des souterrains est immense. Avancez donc prudemment, pour ne pas vous perdre.



Dans la pyramide, vous êtes opposé à des dizaines d'ennemis. Souvent, ils vous encerclent, avant de vous attaquer comme des forcenés.

tration, car les monstres vous guettent sans relâche… Généralement, les donjons que vous explorez sont labyrinthiques. Encore plus habituel : lorsque vous les avez visités de fond en comble, vous êtes opposé à une créature démesurée, qui n'a qu'un seul et unique but : vous faire la peau… Alors, allez-y, et pas de quartier !

Magie, magie !

Les combats à l'épée, c'est sûr et certain, deviennent rapidement lassants. Latter du streum à longueur de journée, il n'y a rien de plus répétitif ! Pas d'inquiétude, il est possible d'utiliser des sorts de magies pour se friter dix fois mieux. Un dernier petit détail sur lequel je dois m'arrêter pour vous prouver que Soul Blazer est un must du genre : même si vous finissez le jeu au bout d'une semaine, vous y rejouerez – c'est plus que certain – des mois et mois pour dénicher l'objet que vous n'avez jamais trouvé ou le dernier sort de magie… Je vous parle en connaissance de cause, les amis !
Alors, n'hésitez pas, il arrive sur Super Nintendo en ce mois de décembre 1994. Il va sans aucun doute raviver les circuits intégrés de votre Super Nintendo… vous faire passer de longues soirées devant votre poste de télé… il s'appelle Soul Blazer !

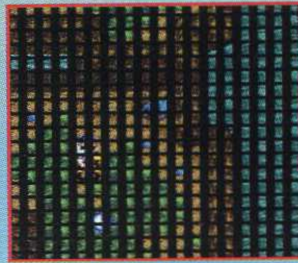
Dav, conquis !

Résurrection !

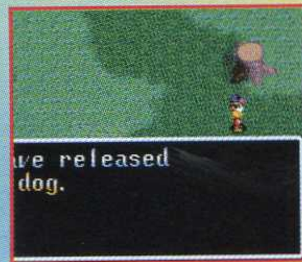
Vos compagnons ont été attaqués par le maître des forces du mal, puis transformés en vilaines créatures. Si vous les détruisez, ils retrouvent leur forme originelle et reconstruisent des maisons dans leur village natal.



Marchez sur la base ennemie détruite.



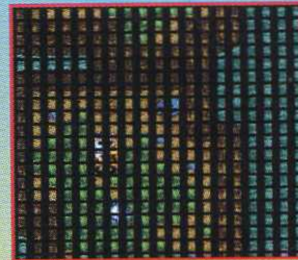
Tout se brouille, vous disparaissez…



Vous vous retrouvez dans un village.



L'ennemi réincarné en chien vous parle.



Vous retournez chez les monstres.



Votre mission est maintenant terminée.



POUR ou CONTRE

- ▲ Les graphismes sont magnifiques.
- ▲ Les énigmes sont compliquées à souhait…
- ▲ Les musiques d'enfer, à écouter sans jouer…
- ▼ Soulblazer se termine facilement.
- ▼ Pas assez de coups et de boss…

EN RESUME

AVENTURE
ENIX – 1 JOUEUR

L'association Enix/Ludi Games va faire des ravages avec Soulblazer. Croyez-moi sur parole !

GRAPHISME	93%
ANIMATION	85%
SON	89%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	90%

91% INTÉRÊT

Prix environ 500 F

INDIANA JONES'

3615 KONSOL C'EST GÉANT

Vous avez l'âme d'un explorateur ? Vous aimez les jeux de plate-forme originaux ? JVC vous a concocté Indiana Jones Greatest Adventures ! La trilogie de ce grand aventurier est à portée de mains, alors tendez-les...

Le professeur Jones, enseignant à l'université en section archéologie, vous propose de vous glisser dans sa peau. Chercheur chevronné, vous vous voyez confier une mission de la plus haute importance : retrouver le Saint-Graal avant que les Allemands ne s'en emparent. Ce dernier fait également la convoitise des Allemands. Le temps presse et vous vous embarquez pour la jungle amazonienne. C'est à vous de jouer !

À bout de souffle

Si vous avez vu les trois films de la trilogie (*Les Aventuriers de l'Arche perdue*, *Le Temple maudit* et *La Dernière Croisade*) vous pouvez constater que le scénario est respecté à la ligne près ! Ainsi, vous vous emparez d'une idole en or, ce qui entraîne votre fuite dans les dédales d'une grotte, poursuivi par le trop fameux boulet de pierre !
Les scènes clés qui ont fait le succès ou la réputation des films sont présentes dans le jeu. Vous n'échapperez pas à la poursuite en wagonnets dans la mine du temple maudit, ou encore à l'escapade en dirigeable avec votre père. Bien entendu, de nombreux ennemis croiseront votre route et beaucoup vous sembleront familiers.
Richmond, le colonel allemand, le gourou du temple maudit, le sorcier et d'autres encore vous attendent pour mettre fin à votre quête. De New York à Alexandrie, en passant par le Tibet, vous serez chargé de rassembler les indices menant au Graal. La quête est difficile et c'est à vous qu'échoit le rôle de la mener à bien ! Faisons donc un topo général de votre mission...

Action en mode 7

Le jeu est composé de vingt-huit niveaux énormes et plus difficile les uns que les autres. Indiana Jones est, avant tout, un jeu de plate-forme. Les programmeurs de Lucas Arts ont eu cependant l'excellente idée d'introduire



Voici une des trois phases du jeu qui se déroule en mode 7. Il s'agit d'une poursuite en wagonnet dans le temple maudit. Vous devez éliminer les Allemands qui se baladent sur les rails et choisir les bons aiguillages...



Vous voilà en mauvaise posture, ma foi ! La vague de lave ne fait pas de cadeau. Tout ça pour récupérer une malheureuse grenade.

LOGITHEQUE

Dans le même genre et chez le même éditeur, on retrouve la série de *La Guerre des étoiles* ! Entre les deux, mon cœur balance : ils réunissent tous deux d'énormes avantages et profitent de deux grosses licences attirantes ! Si vous avez préféré Indiana Jones à Luke Skywalker, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Pour ma part, je vous conseille d'acquérir les deux ! À bon entendeur...



La poursuite en raft des neiges est impressionnante ! Chaque crevasse provoque une grande angoisse !



La profession d'aventurier demande d'être polyvalent. Ainsi devez-vous escalader les façades comme un dieu et être souple comme une danseuse. C'est dur la vie de héros !



Pour délivrer les enfants du temple maudit, il faut affronter les chaînes de montage (si, si !).



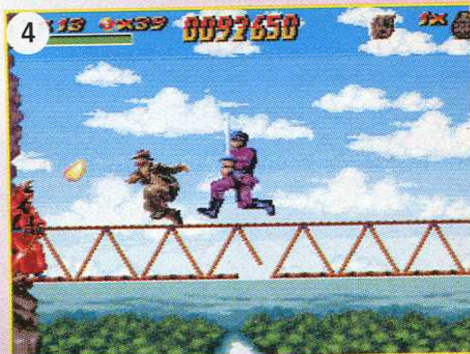
Les Indiens peuplent ces étranges grottes. Armés de leurs sarbacanes, ils sont bien décidés à ne pas laisser passer d'intrus. Une difficulté supplémentaire pour vous.

Vous me reconnaissez ?









Encore eux ! Ce sont vos pires ennemis, tirés directement du film. Même s'il existe une technique pour les exploser sans peine, il vous faudra la trouver (non, je ne dirai rien !). Le colonel allemand vous lance des grenades ❶, cet auguste Chinois vous assomme de spectres ❷, l'Indien vous lance du foin ❸ et ce sorcier (ainsi que ses gardes) détruit les lattes de bois du pont ❹. Ce n'est pas gagné d'avance !



À la guerre comme à la guerre ! Indy doit éliminer ce trappeur qui lui tire dessus pour passer de l'autre côté de la falaise sans danger. Le pistolet possède une infinité de balles, aussi, n'hésitez pas à canarder sans retenue...

Bonbons, caramels, chocolats glacés

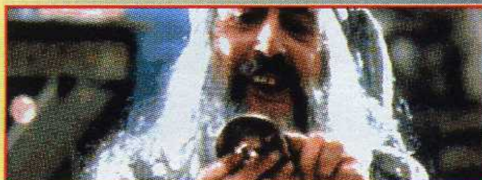
Les p'tits gars de chez Lucas Arts ont vraiment pensé à tout ! Entre chaque scène d'action il y a une petite image digitalisée représentant un des moments du film. Un petit dialogue explicatif (lui aussi tiré du script) accompagne cette image. C'est vraiment très pratique pour resituer l'action du film par rapport au jeu ! Merci Lucas Arts.



Voici la première découverte archéologique que vous faites dans l'aventure, la fameuse idole en or ! Ça commence bien...



Les enfants de la tribu ont été enlevés pour servir d'esclaves dans les mines de diamants. Ils ont besoin de votre aide !



Le pendentif est essentiel : sur un certain support et traversé par une certaine lumière, il indique la position de l'Arche d'alliance.



Il n'a pas l'air sympa ! C'est le gourou de la secte souterraine. Son arme secrète : arracher à mains nues le cœur de ses victimes !



Un piège des Allemands ! Votre aventure aura fait long feu... N'ayez pas peur, ce n'est pas fini ! Armez-vous de courage...



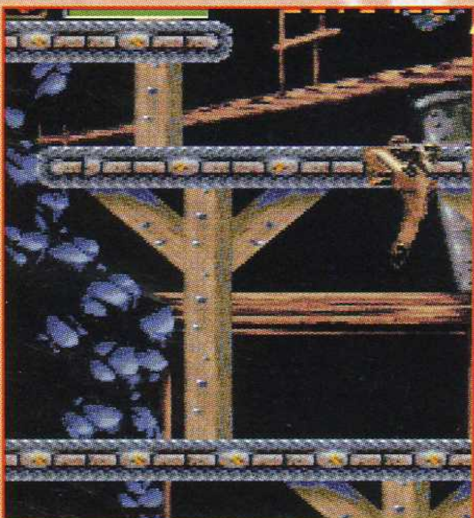
Dans le dernier volet de la trilogie, la seule piste que vous ayez, au début, c'est le journal de votre père. Il faut le retrouver.



Creusez-vous les méninges et faites chauffer vos cellules grises. Ce niveau vous demande un effort de réflexion et de mémoire. Les statues vous téléportent à des endroits différents selon que vous les approchiez par la droite ou par la gauche.



Le jeu est long. Aussi, des mots de passe (des lettres de l'alphabet grec) vous sont donnés de temps en temps pour marquer votre position. Ne rêvez pas, celui qui est indiqué ici est celui du premier niveau !



Vous l'avez promis aux Indiens. Vous devez ramener les enfants à leurs parents. Sur ces chaînes de montagne, la progression est difficile et les gardiens la rendent encore plus pénible.

des scènes d'action en mode 7 : la descente en raft des neiges, qui va vraiment très vite, la poursuite en wagonnets, qui allie précision et rapidité dans les décisions et la lutte en avion (qui se termine mal, souvenez-vous) qui vous propose de descendre une trentaine de stuckas.

Utilisez vos poings

Ces séquences sont espacées dans le temps, donnant un certain rythme au jeu. Ça va vraiment vite en plus ! Les vingt-cinq niveaux restants peuvent être classés dans trois catégories : réflexion, vitesse et action pure. Parlons maintenant de vos moyens de défense. Naturellement, vous pouvez utiliser vos poings pour vous débarrasser de vos ennemis, mais d'autres armes viendront s'ajouter à votre maigre arsenal,.L'arme la plus courante est le fouet, qui vous permet de frapper à loisir les pauvres victimes qui oseraient s'approcher trop près. Un pistolet, beaucoup plus rare, est également disponible un peu plus tard dans le jeu. L'arme la plus destructrice (elle détruit tous les ennemis à l'écran), et la plus rationnée, est la grenade. Vous devez être très rusé pour en acquérir.
Évidemment, si vous n'aviez que ces moyens de pression primitifs, on aurait pu envoyer Rambo à votre place. Mais vous disposez d'un atout majeur par rapport à ce barbare : votre cerveau et votre sens incroyable du devoir ! De nombreuses épreuves vous demanderont de la jugeotte, comme, par exemple, le système de statues « téléporta-



Pas question de ralentir dans ce couloir ! À moins que vous ne vouliez finir en forme de crêpe...



Dans le camp allemand, pour éviter de se faire repérer, il suffit de détruire les projecteurs... Élémentaire !

trices » du temple hindou. Aucun risque d'être lassé dans le jeu, puisqu'aucun niveau ne ressemble à un autre, ni dans le domaine des graphismes, ni dans celui de l'intérêt ! Quelle que soit la phase de jeu, les graphismes sont somptueux !

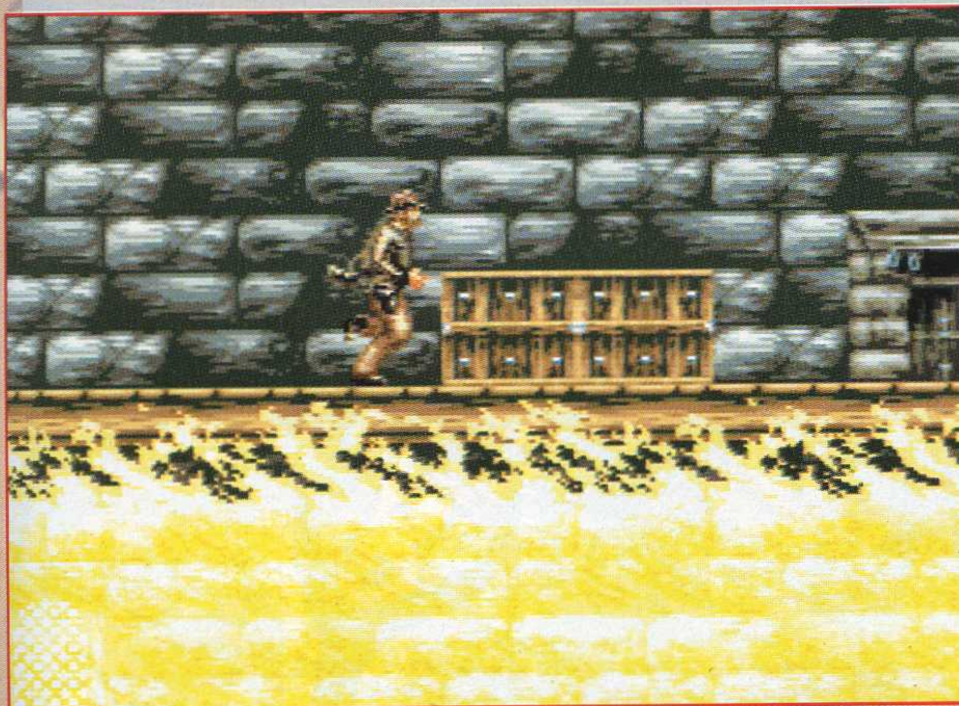
Un zeste de poésie

Une multitude de détails se trouvent au premier plan (feuilles qui s'envolent à votre passage, la poudreuse qui décolle sous vos pas, etc.) et les décors sont splendides ; on se prend parfois à admirer un coucher de soleil tandis que les Allemands vous canardent. La bande son, quant à elle, est tirée (on s'en doute) du film. Le transcription est parfaite !

Comme le maître d'œuvre s'appelle John Williams, vous ne courez pas le risque d'être déçu par la musique. Les bruitages ne sont pas laissés pour compte, puisque la moindre petite, ridicule, négligeable goutte d'eau s'entend (si, si, c'est vrai !) : imaginez l'explosion (pensez à baisser le volume !). En définitive, la réalisation (visuelle et sonore) du jeu est soignée, rien que pour le plaisir des yeux et des oreilles. Votre premier rôle d'aventurier professionnel sera forcément une réussite, mais attention, je n'ai pas dit que ce serait facile ! Incarnez Indiana Jones pour un premier essai dans le monde de l'aventure n'est vraiment pas une tâche facile, alors, bonne chance à vous tous...

Oulan l'aventurier





C'est une épreuve de vitesse : le feu a pris dans la maison et vous devez parvenir au toit avant que les flammes ne vous aient rejoint. Ce n'est pas facile et en plus, la baraque est bourrée de pièges !



Le pont suspendu part en morceau et un garde armé vous pourchasse. Que rêver de mieux ?

Pour ou Contre

- △ Les graphismes assurent vraiment bien.
- △ La bande son du film est là !
- △ Les petites digits sympa entre les niveaux.
- △ Les séquences en mode 7 qui pulsent !
- ▽ Un peu difficile vers la fin, sinon...

En résumé

PLATE-FORME
JVC – 1 JOUEUR

Être un aventurier, ne serait-ce que l'espace de quelques heures, c'est la sensation que procure Indiana Jones ! Un vrai plaisir !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	89%
SON	90%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	90%

INTÉRÊT 90%

Prix environ 450 F

WOLVERINE

Adorateurs de Marvel comics, ces quelques lignes vous sont destinées. Acclaim adapte sur Super Nintendo un des plus grands superhéros : Wolverine, alias Serval. Et il est décidé à élucider les secrets de son passé. Pour cela, il sera aidé de votre dextérité, mais aussi et surtout de ses griffes en adamantium, tranchantes comme des rasoirs. Alors, prêt ? On y va !

Si je vous dis Marvel, vous sentez déjà la fièvre monter en vous ? Et quand je vous dit superhéros, et plus précisément Serval. Alors là, je sens le feu vous dévorer les entrailles. En effet, Acclaim ne s'est pas trompé en choisissant d'adapter sur console l'un des héros les plus excitants des comics. Mais, faisons plus ample connaissance avec notre personnage et son histoire.

C'est l'arme ultime

Serval, de son vrai nom Logan, fut trouvé, errant et amnésique dans les rues de Toronto, la capitale canadienne. Il fut recueilli par un couple de militaires, James et Heather Mac Hudson et intégré à un programme de recherches militaires, pour qu'il devienne l'arme X (Project X). Ce dossier ultraconfidentiel prévoyait de greffer à notre héros, un squelette composé d'un métal révolutionnaire à très hautes densité et résistance, l'Adamantium. À ce squelette, se rajoutent des ergots mobiles, jaillissant des mains de Serval, et tranchants comme des lames de rasoir. De surcroît, le formidable pouvoir d'autorégénération de Wolverine en fait l'arme fatale de l'armée canadienne. Mais, un jour, Serval est contacté par le très secret Professeur Charles-Xavier pour une mission ultra-délicate : délivrer l'équipe des X-men retenue prisonnière sur l'île de Krakoa. Il va sans dire que notre héros réussit sa mission et, attiré par ce groupe de superhéros, décide, au grand dam de ses responsables militaires, de les re-

Serval, sous toutes les coutures

Les gentils programmeurs de Marvel nous offrent la possibilité de jouer les chirurgiens. Alors, allez-y, coupez, et examinez à loisir la Bête. Vous allez avoir des surprises !



Ce croquis, nous montre le pouvoir autorégénérant de Serval. Le visuel n'est pas sans rappeler la perception du Predator.

Wolverine, sous son aspect extérieur. On apprend aussi que son vrai nom est Logan (eh oui, comme le célèbre héros de Doom).

Le squelette de notre superhéros est en Adamantium. Un métal qui résiste pratiquement à tous les assauts, même les plus violents.

LOGITHEQUE

On ne peut pas jouer à Wolverine, sans tout de suite penser à Maximum Carnage, du même éditeur. Les changements sont flagrants et vont dans le bon sens. Tout d'abord, le nombre de coups disponibles pour Wolverine envoie son prédécesseur au tapis. De plus, la réalisation dans son ensemble est bien meilleure sur Wolverine que sur n'importe quel jeu mettant en scène des persos Marvel. Alors, pas d'hésitation, Wolverine est un grand cru !



Ce monde de quartz rose, est d'une grande beauté. Mais il n'est pas aussi pur et calme qu'il en a l'air, car vos ennemis rôdent.

Dès le premier monde, Serval a fort à faire. Entre les robots androïdes armés jusqu'aux dents et les mitrailleuses crachant allègrement leurs balles, la balade risque d'être assez chaude.





À première vue, Serval n'est aussi pas content du tout, oh non, alors : il n'est pas content ! Ça va même griffer sec dans les chaumières.

joindre. Voilà, pour la vie de Serval. Maintenant, intéressons-nous au scénario du jeu. Tout débute au cours d'une mission sur l'île de Genosha, dans l'archipel japonais. Serval, tombe sur les fichiers secrets de la diabolique organisation « la Main ». Là, ô stupeur, il apprend que cette clique de gangsters détient des informations capitales sur son passé et vitales pour son avenir !

C'est à vous de jouer

Perturbé par ses découvertes, il décide de recueillir plus d'informations, mais – on s'en doute – cela ne se fera pas sans peine. C'est à ce moment que vous intervenez de vos petits doigts potelés, pour aider notre héros à aller quérir ces renseignements vitaux ! Après que votre mission vous soit présentée façon BD, vous êtes accueilli par Serval sur un fond musical digne des meilleurs morceaux de New Jack et de Rap du moment. À ce moment, les programmeurs vous offrent un récapitulatif complet, sous forme de tableaux, de vos capacités.



Serval a trouvé un joli sac à dos pour ses promenades dans les douves du château : les joies du scoutisme !

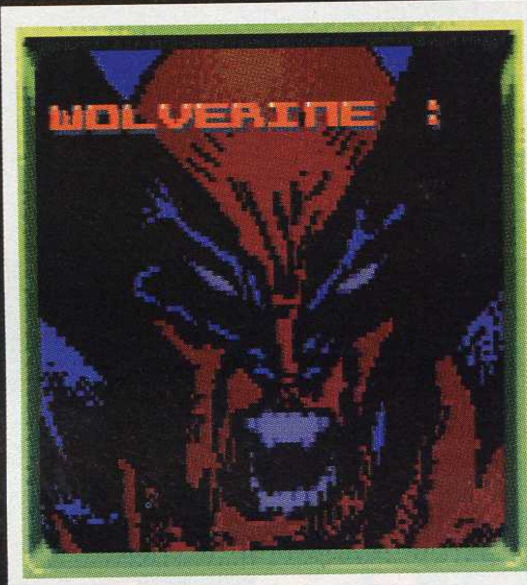
Vous pourrez aussi prendre connaissance des aptitudes et des faiblesses de tous les méchants que vous allez rencontrer. N'hésitez pas à consulter cette véritable banque de

Une BD Marvel sur votre console

Grâce à cette véritable bande dessinée, vous vous imprégnez de l'histoire de Wolverine. Ce qui ne vous fait pas hésiter un instant : vous allez tout faire pour permettre à votre héros d'en savoir plus sur son passé.











Rêveries au pied du Fujiyama

Le Japon est un pays merveilleux, ses temples, son volcan, ses furieux ninjas. Furieux ninjas ? Et oui, n'oubliez pas que vous n'êtes pas ici en touriste. Sinon, gare aux katanas tranchants comme des rasoirs.





Les monstres, selon Serval, sont vraiment hideux et coriaces. Il vous faudra lutter âprement pour ne pas sombrer.



Spock est un ami intime de Serval. Il lui fait goûter aux joies de la dislocation moléculaire permettant la téléportation.

LES SUPERVILAINS

Destroyer, est un véritable canon ambulant, non pas qu'il soit beau, mais plutôt armé jusqu'aux dents.



Attention à la force brute de Marble, aux pics acérés de Shiken, et aux lames de diamant du samouraï Shard.



Cette lady a des griffes et une mâchoire en Adamantium. Mais elle ne supporte pas la vue d'un électricien !



Geist, a un fusil à pompe à la place du bras. Avec ses jouets explosifs, c'est une véritable bête de guerre.



Ce vampire complètement enragé vous fonce dessus, pour venger l'infâme Geist.



Moitié homme, moitié robot, ce n'est pas Bioman, mais bien Cyber, au puissant poison hallucinogène.



Chevauchez allègrement cette monture de cristal, mais ne vous y attardez pas trop pour profiter du pays.

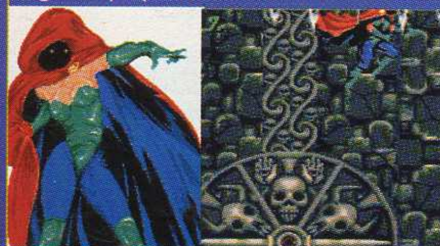


Cette jolie brune, au charme ténébreux, contrôle le feu et a des pouvoirs télékinésiques.



Lui aussi vous fera admirer sa maîtrise des arts martiaux, mais faites bien attention car il a la fâcheuse habitude de disparaître.

Cette jolie rousse a des yeux qui vous glacent d'effroi, tout comme son organe qui peut vous rendre marteau.



Voilà, vous y êtes : si vous matez cet horrible taureau, vous allez vous faire un super méchoui « comme là-bas, dis ! ».



données, qui est aussi belle qu'instructive. Pour ma part, je ne m'en lasse pas ! L'aventure débute au Canada, dans le laboratoire militaire où Mister Logan a été transformé en Serval. Et, je peux vous dire qu'il n'apprécie pas du tout le fait d'avoir été enfermé et manipulé génétiquement. Ça va faire mal ! Car, notre superhéros s'apprête à tout détroyer sur son passage. Les robots, les militaires et les mitraillettes ne vont pas faire de vieux os.

Un petit tour au Japon

Puis, l'aventure vous emmène au Japon, et là vous pourrez jouer les touristes, en visitant les temples et leurs ninjas, la mégalopole de Tokyo et ses paramilitaires à la gâchette facile. Lorsque vous rencontrez Cyber, celui-ci utilise contre vous un de ses tours. Alors là, à vous les joies des paradis artificiels, euh, non, plutôt (n'en déplaise à Baudelaire) les monstres les plus allumés (eux aussi) de vos délires psychédéliques. Mais ne vous en faites pas, vous rendrez à Cyber la monnaie de sa pièce. Votre revanche prise, vous foncez dans un immense château, aux dangers aussi nombreux que les poils sur la poitrine de Serval (et c'est peu dire !). Essayez de ne pas vous perdre à tout jamais dans les douves de ce château empreint de mal. Enfin, vous devrez en finir avec le clan de la « Main », en affrontant son big chief, un énorme Minotaure au doux nom de « the Beast », dans un combat sans merci (ni s'il vous plaît, très chère). Good Luck !

Vous le comprenez sans mal, votre quête du savoir va être longue et fastidieuse ! Surtout que le nombre d'ennemis et de boss en tout genre est tout bonnement faramineux. Mais, don't worry, les programmeurs de Marvel ont créé un personnage à l'animation excellente et à la diversité de coups non négligeable (plus d'une vingtaine de coups) qui utilise à fond la manette six boutons de la Super Nintendo.

La réalisation est de très bonne facture, avec des graphismes proches des comics. Les paysages sont beaux et variés. Et le jeu est très looooong ! Alors, si vous avez apprécié Maximum Carnage et ses illustres prédécesseurs, vous raffolerez de Wolverine !

Clark Kent, l'autre superhéros.



Cette situation me fait chantonner la charge des Walkyries de Wagner, dixit Apocalypse now.



Le voilà, l'infâme dirigeant du clan de la Main. Alors, pas d'hésitation, mettez-la lui, la votre de main, en travers de sa face de Minotaure !



Introducing first our guest star, Serval, in Les Lumières de la ville. Mais il n'est pas là pour jouer les charlots, ni même les hommes sandwich.



Serval apprend qu'il doit se rendre au Japon pour avoir plus de renseignements sur son passé.





Plongeon dans vos délires les plus fous. Je peux vous certifier que Freud en aurait conclu, au vu de votre expérience, à une paranoïa de première ordre.

Pour ou Contre

- ▲ Le choix de Serval est très judicieux.
- ▲ Les mots de passe.
- ▲ La panoplie de coups du superhéros.
- ▼ Le jeu est parfois très difficile.
- ▼ On n'a le droit qu'à une seule vie !

En résumé

PLATE-FORME
ACCLAIM - 1 JOUEUR

Avec Wolverine, vous allez enfin pouvoir vous prendre pour un superhéros ! Grisant non ?

GRAPHISME	90%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	95%

89% INTÉRÊT

Prix environ 550 F

2 LEGENDES DU CINE

Super STAR WARS RETURN OF THE JEDI





233 rue de la Croix-Nivert.
75015 Paris.





MA. 2 SUPER JEUX.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

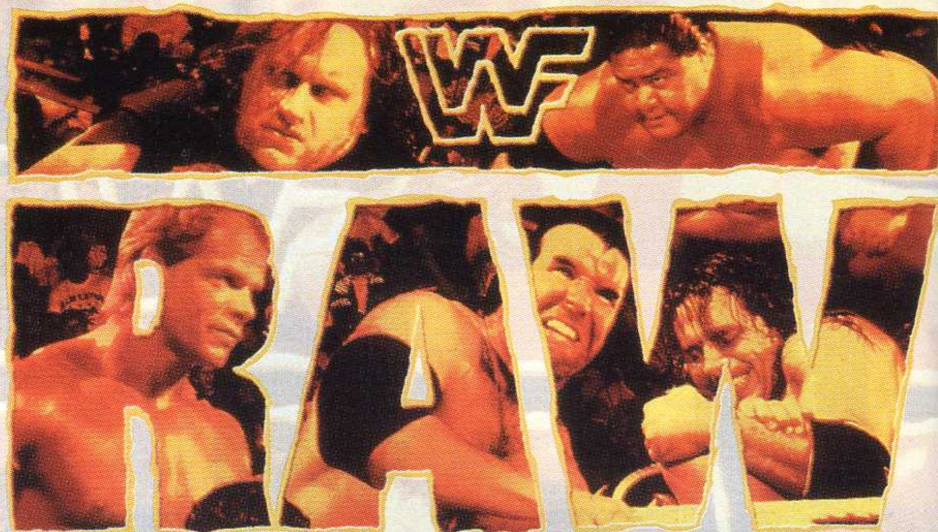
INDIANA JONES'
Greatest Adventures

JVC



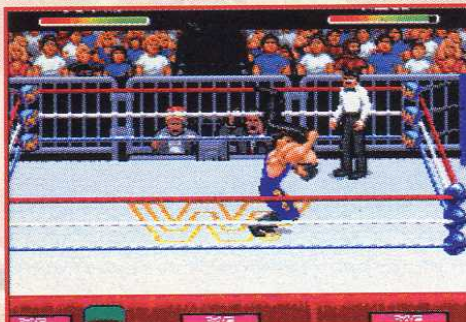






Ce n'est plus pour rire... Les coups sont bien réels et ils font mal ! Les stars du catch vous attendent sur le ring pour vous montrer de quel bois ils se chauffent ! Heureusement, vous n'êtes pas un enfant de cœur non plus...

L'une des attractions les plus sensationnelles aux États-Unis débarque pour la énième fois sur votre console. Sortez les costumes à paillettes, les masques de cuir, les capes multicolores et les Marcel pour faire couleur locale ! Pour ne pas se contenter uniquement des retransmissions télévisées de Canal, le samedi, Acclaim lance son jeu de catch.
Le poil lisse, le regard vif et la truffe humide, vous attendez votre tour pour monter sur le ring. Face à vous, quelques petits teigneux surprotéïnés attendent de vous réduire en bouillie. En fait, il s'agit des plus grandes vedettes du catch. Acclaim a réussi l'exploit d'obtenir une licence lui permettant d'utiliser les véritables noms des catcheurs professionnels. Ils sont douze et ils possèdent chacun leurs propres caractéristiques et surtout leurs propres coups spéciaux. Au sommaire : les frères Hart (Owen et Bret), le Undertaker (le meilleur de tous !), Yokozuma (un gros sumotori), Bam Bam Bigelow (un espèce de Biker), Razor Ramon (le méchant mexicain), Lex Luger (la coqueluche américaine), Doink (le clown des enfers), Shawn Michaels (directement sortie du Blue Crystal Bar), 1-2-3 Kid (un petit morveux insignifiant), Diesel (dont l'odeur correspond au nom) et enfin Luna Vachon, la seule représentante du sexe faible (pas si faible que ça !) qui adopte un look rock alternatif.


Là, ça va faire mal. Écraser la tête de son adversaire n'est pas interdit, mais le pauvre adversaire a bien du mal à s'en relever.

Demandez le programme

À vous de choisir votre représentant parmi ces stars du ring américain. La plus dure décision reste à venir : quelle compétition allez-vous disputez (c'est une bonne question !). Demandez le programme : un contre un, équipe (deux contre deux !), Royal Rumble (qui consiste à éjecter les adversaires hors du ring), ou Raw Endurance Match, qui vous oppose à tous les autres catcheurs du circuit américain dans un seul match.
Il y a encore le Survivor Series, qui aura lieu en janvier prochain sous l'arbitrage de Chuck Norris (c'est toujours les mêmes) ! Sanglant ! La difficulté est heureusement dosable ! La réalisation laisse tout de même à désirer : les graphismes, malgré leurs hautes définitions, sont grossiers et la jouabilité n'est pas exemplaire. Enfin, le grand avantage, c'est que l'on peut y jouer à quatre en même temps, mais ça n'excuse pas tout !

Oulan dans les cordes.



Quand on pénalise un catcheur, on risque des retombées violentes. En plus, elles ne se font pas attendre !

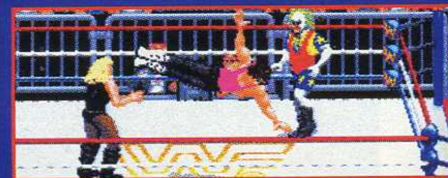
LOGITHEQUE

La liste des jeux WWF est longue comme le bras, et malheureusement le dernier épisode, WWF Raw, ne sort pas du lot. La seule différence réside dans le nombre de compétitions qui sont disponibles. Malgré les 24 Mb du jeu, on s'attendait à un peu mieux. M'enfin, on s'amuse quand même et c'est le principal !

Des coups, des coups !

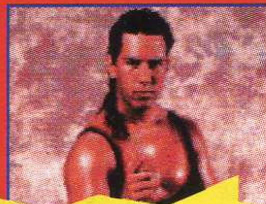
Voici quelques uns des coups autorisés par la WWF (World Wrestling Federation). Comme vous pouvez le constater, il ne s'agit pas d'enfants de cœurs qui s'amusent dans un bac à sable. Les coups sont violent, parfois à la limite de l'immoral mais toujours spectaculaires ; après tout, c'est un spectacle, non ? Étranglement, double coup de pied, projection, autant de prises qu'il faut apprendre à maitriser avant d'être sacré champion du monde. Bonne chance, et surtout... faites gaffe à votre auguste fessier, il va en voir de toutes les couleurs.


Étranglement.


Coup de pied.

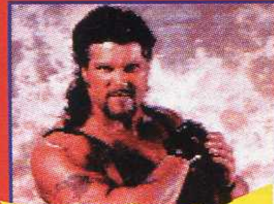
Les superstars sont là !

Les superstars du catch, les vraies ! Réunis pour vous seul sur cette cartouche, ceux qui vous font marrer sur le ring vous maintenant vous faire rire sur console ! Dans le désordre et sans préférence, permettez-moi de vous présenter : 1-2-3 Kid, un petit gars sympa qui paye pas de mine ; Bam Bam Bigelow, un bibendum qu'il vaut mieux éviter ; Bret Hart, l'incorrigible briseur de genoux ; Diesel, qui a la force d'un 38 tonnes lancé ; Doink, le petit comique de la bande ; Lex Luger, le champion des tarlouzes américaines ; Luna Vachon, une pointe de féminité (?) dans ce monde de brutes ; Owen Hart, qui a subi plusieurs lobotomies à en croire son faciès ; Razor Ramon, le Mexicanos de services qui vous fera danser la gigue du sombrero ; Shawn Michaels, qui est vraiment une ordure ; The Undertaker, champion du monde actuel des comédiens ; et, enfin, Yokozuma, le sumotori qu'il vaut mieux ne pas vexer.


1-2-3 Kid


Bam Bam Bigelow

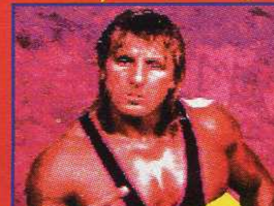

Bret Hart

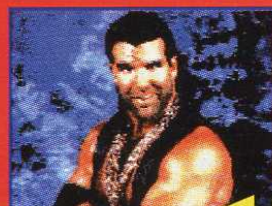

Diesel


Doink

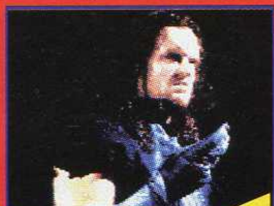

Lex Luger


Luna Vachon

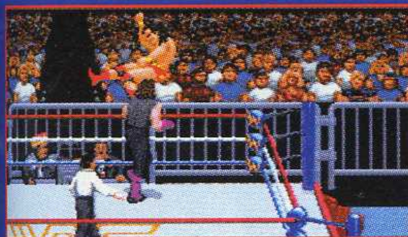

Owen Hart


Razor Ramon


Shawn Michaels


Undertaker


Yokozuma


« Headbutt ! »


Projection.

Pour ou contre

- △ Le jeu à quatre est sympa !
- △ Le nombre de compétitions possible.
- △ L'ambiance est extra, comme sur Canal !
- ▽ La réalisation laisse un peu à désirer !
- ▽ On frappe souvent de manière aléatoire !

En résumé

SIMULATION DE CATCH
ACCLAIM - 1 À 4 JOUEURS

Les amoureux du catch seront ravis de voir leurs stars préférées, les autres...

GRAPHISME	90%
ANIMATION	89%
SON	85%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	90%
INTÉRÊT	89%

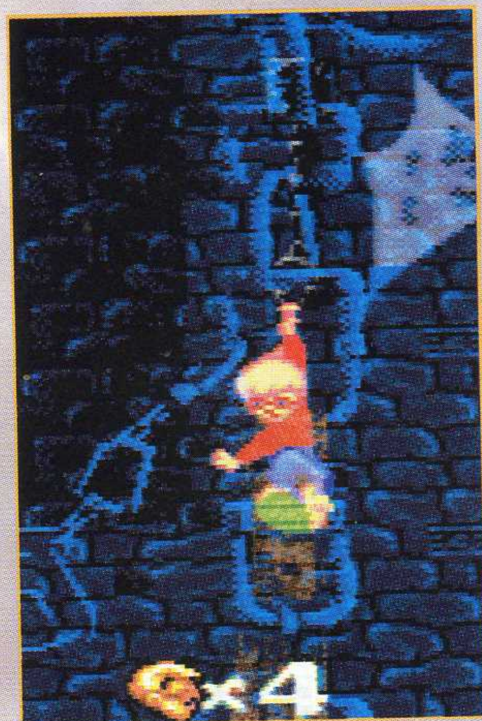
Prix environ 550 F

The Pagemaster

Vous êtes des fous de jeux vidéo, collés à votre écran, vous ne lâchez plus votre paddle. Pagemaster va vous sortir de votre univers. Enfin un jeu de plate-forme inspiré des livres de contes d'antan ! Avec Pagemaster, vous vous « culturez » en jouant ! C'est formidable, non ?



Parfois on ne peut s'empêcher de tomber en extase devant la beauté des décors.



Pendu à votre crochet, vous ne craignez pas les attaques des « livres casse-bonbons », les monstres les plus communs.



Fly with Fantasy, c'est un peu comme un simulateur de vol avec moins de commandes.



Parfois vous êtes bien contents de trouver le livre de sortie. Surtout dans les tableaux un peu difficiles.

Tiré du film *The Pagemaster*, qui sort en février, le jeu prend place dans l'univers des livres. Le héros s'évade dans les mondes imaginaires de ses lectures. Le jeu se divise en plusieurs mondes : il y a l'Horror World, dans des sombres dongeons, l'Aventure World et ses pirates... Chaque monde compte de très nombreux tableaux. Le but, comme pour tous les jeux de plate-forme, consiste à parvenir au livre « exit », c'est-à-dire qu'il faut trouver la sortie. Pour vous aider, vous pouvez compter sur plusieurs objets magiques. Le premier, et le plus commun : les chaussures volantes. Avec cette paire de tennis magique, vous faites des sauts à faire passer Hulk pour un petit gnome vert. Non seulement vous sautez plus haut, mais vous pouvez aussi rebondir sur les murs, et tuer les monstres en leur tombant dessus.

Autre objet nécessaire, et très utile : les yeux de la mort qui tuent. Une arme de lancer bien pratique pour rester à une distance de sécurité convenable de tous les êtres vils que vous pourriez rencontrer. Ensuite, on trouve le *chouing*. C'est une sorte de pâte verdâtres qui sert à s'accrocher au plafond. On l'appelle le *chouing*, parce que ça ressemble vaguement à un Hollywood chewing-gum usagé. Dans le deuxième monde, à la place des yeux, vous trouvez un sabre. Il est pas mal, mais il ne vaut pas les yeux. Ainsi, on trouve différents objets au fil des tableaux.

La maniabilité du jeu est vraiment très bonne. Alors que souvent, dans certain jeu du même genre, on n'arrive pas à se dé-



Au début de Pagemaster on a le choix entre le mot de passe, ou commencer le jeu directement.

LOGITHEQUE

On ne compte plus les jeux de plate-forme sur Super Nintendo. On a eu droit aux Schtroumpfs, à Bugs Bunny in Rabbit Rampage, Pitfall et bien d'autres... Pagemaster contraste avec ses concurrents par sa diversité (genre les tapis volant), et par son héros, qui loin de se prendre pour un ersatz de Rambo détonne par carrure chétive et ses lunettes d'intellectuel.





Pour choisir le niveau où on veut jouer, on passe par la carte principale, sans gagner mille francs.



Si on meurt et, qu'avant, on est passé sur un plot de sauvegarde, c'est Merlin lui-même qui nous ramène avec sa baguette.

Wait and See





Au bout de trente secondes d'inactivité, sur vos paddles, le petit graçon ne perd pas de temps et ne vous attend pas ! Il se cultive : pendant que vous mangez vos petits gâteaux, ou que vous buvez votre litre de *coksss*, il se cultive en lisant. Mais il ne peut pas lire quand ses lunettes sont pleines de gras ou du sang de ses ennemis...

Manuel de survie

La première chose à faire : trouver la paire de tennis magiques, elle est presque aussi puissante que les bottes de sept lieux. Ensuite, dénichez rapidement les « z'yeux qui roulent ». C'est l'arme ultime de tout le cosmos intersidéral. Avec la pâte verte, on s'accroche au plafond. Certains endroits sont accessibles uniquement de cette manière. Si, pour un duel au sabre, vous vous suspendez à une corde. Alors là, chapeau !

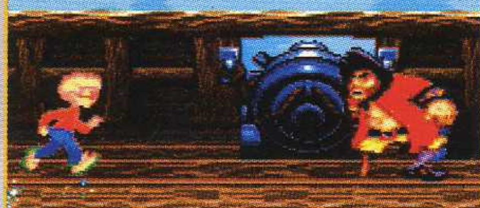








Dans le monde des pirates, méfiez-vous du copain du capitaine crochet et de sa béquille.



placer correctement, ni à sauter comme on veut, ou à « niquer la tête de l'adversaire » convenablement. Dans Pagemaster, c'est déconcertant de facilité.

Un tour en livre volant ?

Un autre atout du jeu : les décors. Ils sont d'une extrême variété. Qui plus est, ils sont même relativement beaux, avec souvent de superbes couleurs (jeter un œil sur les captures d'écran). Il n'y a pas grand choses à dire sur la musique ni sur les bruitages : ils sont corrects, mais sans plus. En gros, le son n'est pas ce qu'il faut retenir de Pagemaster.
En plus des stages normaux, on peut accéder à des tableaux bonus. Par exemple, la Time Zone : on doit arriver à la fin du tableau en un temps limité. Il y a aussi la simulation de livre volant, *Fly with Fantasy*, le tout consiste à récupérer le plus de bonus possible à chaque fois.
Pagemaster fait cohabiter les contes de notre jeunesse avec l'univers sans pitié des jeux vidéo. On aurait pu croire que les sorcières, le grand méchant loup et les autres ne tiendraient pas la route... Il n'en est rien. C'est une réussite. Ce jeu nous rappelle les contes que nous lisait notre maman. Alors si, en plus, le jeu est bien réalisé : que demander de plus ?

François, sous le charme.

POUR ou CONTRE

- ▲ De très beaux décors, une animation fluide.
- ▲ Une maniabilité excellente.
- ▲ Un jeu original dans le genre.
- ▼ La musique souvent lassante.
- ▼ Un manque cruel de boss.



EN RESUME

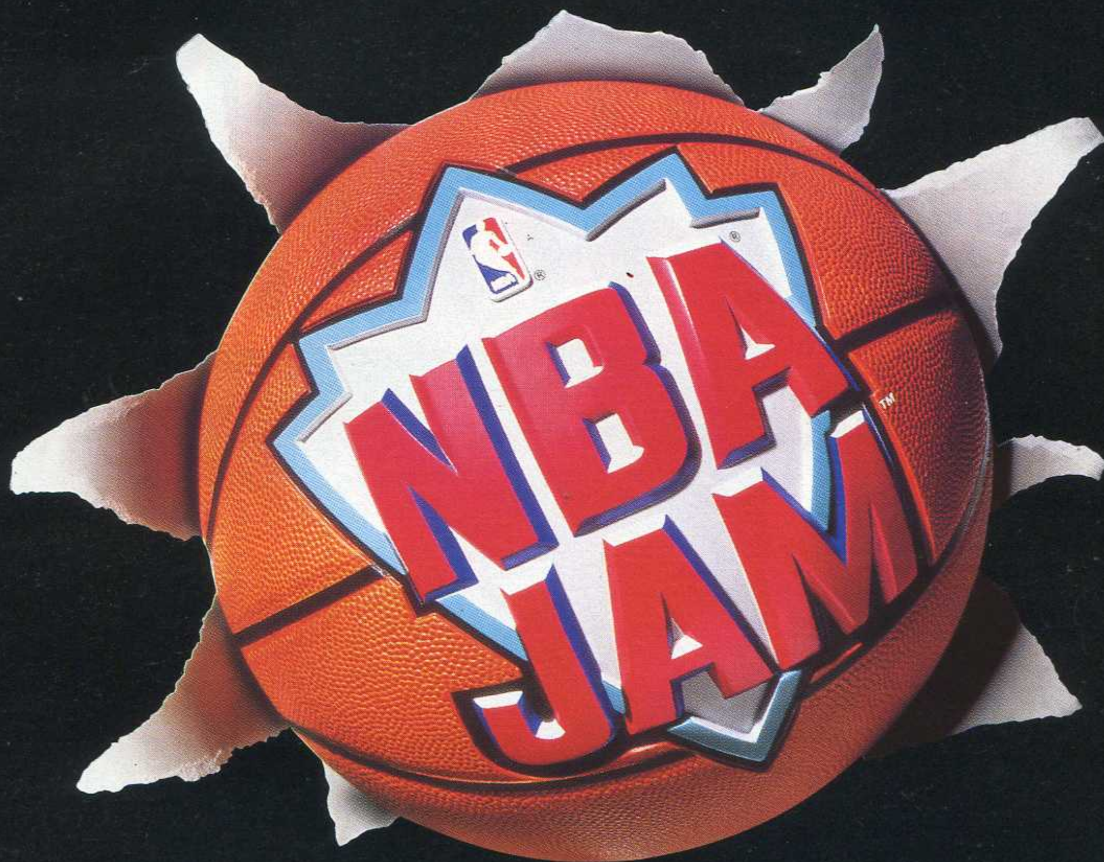
PLATE-FORME
VIRGIN - 1 JOUEUR

En attendant la sortie du film prévue en février un bon petit jeu de plate-forme pour se faire les dents.

GRAPHISME	92%
ANIMATION	87%
SON	84%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	90%
INTÉRÊT	90%

Prix environ 450 F

VOUS POUVEZ ENFIN DUNKER HELICO JAMER OU CANNONBALL SLAMER SUR GAME BOY ET MEGA-CD



"UN MEGA HIT"- Supersonic 95 %.
"INCONTOURNABLE" - Player One 98 %.
"LE DÉLIRE TOTAL" - Consoles + 90 %.
"À POSSÉDER OBLIGATOIREMENT" - Joypad.

MEGA-CD GAME BOY SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION MEGA DRIVE

SEGA™ GAME GEAR™

JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM



Acclaim®

* COÛT DE L'APPEL : 2,19 F/mn.

GEM

SYNDICATE

Jouer au criminel endurci, répandre la terreur chez les autres, voir l'opposant s'agenouiller devant soi en vous suppliant de ne pas le tuer... j'étais vraiment fait pour cette vie-là. Déjà, à six ans, je rackettais mes petits camarades et c'était moi le seul caïd du bahut. Maintenant, je dirige un syndicat du crime : les autres n'ont qu'à bien se tenir.

Ah, la science... quelle merveille ! c'est elle qui me permit d'avoir en ma possession une équipe de huit robots cybernétiques ultra-perfectionnés et de réaliser mon plus grand rêve : celui de conquérir le monde et de mettre à ma merci tous les autres syndicats. Mais laissez-moi plutôt vous conter mon histoire...

Le contrôle du monde !

Un jour, confortablement installé dans mon QG, je me laissais aller à ne rien faire quand soudain mon regard fut attiré par l'écran de contrôle du monde. En effet, je remarquai que le monde dans lequel mes cyborgs évoluaient était divisé en cinquante territoires et que, si j'arrivais à me les approprier tous, je deviendrais le plus jeune dictateur du monde ! Pendant des semaines, je ne peux me défaire de cette idée, je décide donc d'appeler mes huit meilleurs agents cybernétiques.

Bien sûr, au cours de chaque mission, je décide qu'une équipe ne serait constituée que de quatre agents (histoire de limiter les dégâts en cas de pertes !). Une fois l'équipe en place, les agents choisis doivent prendre connaissance des principaux traits de la mission, sur l'écran de contrôle du QG, et les connaître à fond. Ainsi, au cours de leur mission, ils doivent, soit persuader des personnes haut placées de se joindre à nous, soit éliminer des groupes de rebelles ou bien tout simplement ramener des documents confidentiels (un peu comme dans *Mission impossible* !).

Convertissez-vous !

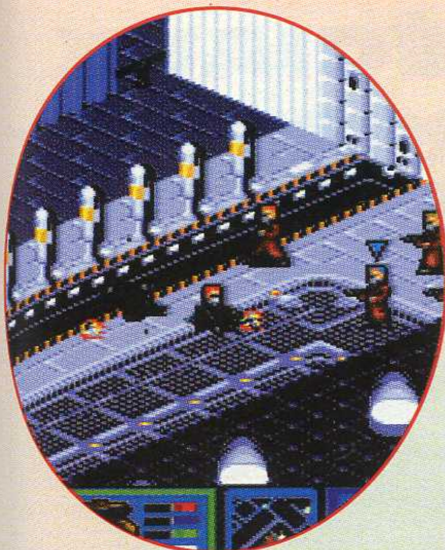
Une fois assimilés les points importants de la mission, ils choisissent l'équipement adéquat pour la mission. Par vous donner un exemple, pour persuader un perso, l'achat d'un persuadotron est indispensable. Bien sûr, au début de mon entre-



Alors que vous étiez en train de faire une ronde avec vos agents, vous découvrez deux morts tout près d'une entrée. Craignant pour la vie de vos agents, vous leur ordonner de s'équiper de leur bouclier protecteur. En bref, le rouge sur les deux éclaireurs.

LOGITHEQUE

En cherchant bien, je ne vois que deux jeux susceptibles de se rapprocher de Syndicate. Le premier étant Powermonger et le second étant Populous. Ces trois jeux ont bien tous un point en commun, celui de convier le joueur à dominer le monde mais, alors que Syndicate privilégie plus la partie action, les deux autres sont plus portés vers la simulation. À vous de choisir le type qui vous convient...



Alors que vous veniez de tuer un agent ennemi et que vous apprêtiez à récupérer son arme, voici qu'un autre ennemi se mit dans l'idée de vous tirer dessus. Manque de bol pour lui vous n'étiez pas venu seul.



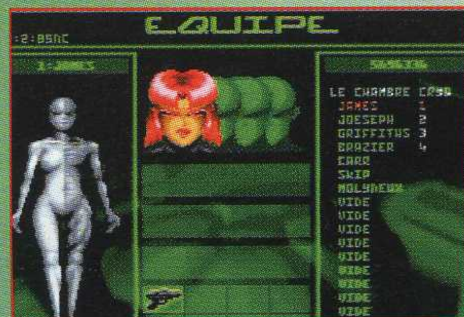
Nos agents se sentant en danger, eurent la brillante idée d'utiliser leur glaceur qui, en plus d'être extrêmement puissant, a une portée assez conséquente.

UN JOUR CE MONDE SERA MIEN



Cette carte du monde représente les 50 états dont vous devez prendre possession. Appuyez sur <X>, une flèche vous indiquera votre cible.

En cliquant sur cette icône, les principaux points de votre mission vous seront expliqués. Lisez-les bien de façon à bien vous équiper…



Pour choisir votre équipe de cyborgs, allez dans la chambre cryogénique et sélectionnez le ou les agents dont vous avez besoin.



Chaque fois que vous achèterez une arme, des renseignements sur sa portée, sa puissance et son prix vous seront communiqués.



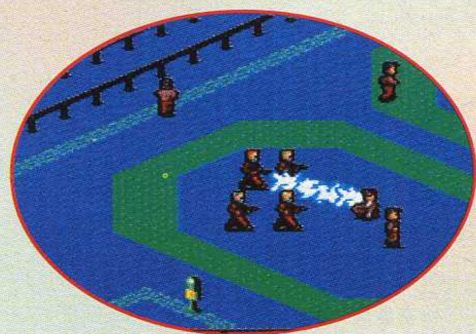
Cette icône vous permettra d'équiper vos cyborg mais, cette fois, d'organes. Les trafics d'organes ne sont pas punis dans ce futur…



Dans ce menu là, vous pourrez faire des recherches sur les armes ou sur les organes que vous aimeriez vous procurer.



Cette photo représente un des nombreux niveaux d'entraînement auquel vous pouvez participer. Comme vous pouvez le remarquer, ce n'est qu'un entraînement, mais les cibles sont bien réelles, alors, attention à vous !



Les civils dans ce territoire sont trop nombreux et beaucoup trop rebelles. À l'aide de votre glaceur, vous décidez de faire un exemple en éliminant un civil au hasard… histoire que les autres ouvrent un peu moins leur… Censure !

prise de conquête, je sais que mes braves cyborgs n'ont en leur possession qu'un simple pistolet mais, qu'au fur et à mesure de l'expansion de notre syndicat, leur armement s'améliore nettement.

Augmentez les taxes

Vu le nombre de conquêtes et vu le taux d'imposition des territoires, ils se payent des armes plus perfectionnées (pistolets laser, mitrailleuses, uzis… la classe quoi !). En plus, selon la somme d'argent qu'ils me rapportent, je peux engager quelqu'un pour qu'il me fasse des recherches sur de nouvelles armes et équipements. Ainsi, au retour d'une mission réussie, je peux, selon mon humeur, leur offrir un nouveau

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Comme je vous l'avais dit, en choisissant une arme, un petit formulaire s'affichera juste sous l'arme pour vous indiquer et son prix, et sa portée et sa frappe de tir. Tout pour vous mettre dans la peau d'un vrai agent de polar...



La bombe à retardement est une charge explosive très puissante, fournie avec un détonateur et un système d'horloge. Elle explose avec un temps de retard dévastant tout autour d'elle. Elle peut aussi être déclenchée en lui tirant dessus. Même si elle n'est pas assez puissante pour détruire un bâtiment, elle peut néanmoins tuer de nombreuses personnes et tout véhicule se trouvant dans la zone de l'explosion.



Le médikit comporte tout le nécessaire pour les interventions chirurgicales. Il restaure la vitalité d'un agent mais ne peut être utilisé qu'une fois.



Le bouclier d'énergie constitue un champ d'énergie qui englobe tout le corps de votre agent. Ce champ de protection le rend ainsi invulnérable aux projectiles de toutes sortes.



Le pistolet est l'arme de base qui est mise à votre disposition. C'est un pistolet de gros calibre. Sa portée de tir est moyenne. Bien que largement dépassée de nos jours, c'est une bonne arme de secours.



C'est un fusil à pompe envoyant du plomb. Il inflige davantage de dégâts que le pistolet mais est déprécié par son manque de portée efficace. Toutefois, à courte portée, cette arme peut faire très mal.



Le persuadotron est une arme de courte portée qui injecte à la victime une petite dose de produit chimique, rendant cette dernière ouverte à toute suggestion. une fois touchée, la victime devient temporairement bleue et commence à suivre votre agent dans la zone de mission comme un petit chien. Les personnes persuadées peuvent ramasser des armes et les utiliser sur demande. Si vous avez un mental supérieur à un agent ennemi, vous pourrez même le persuader en étant accompagné déjà par quelques personnes. Seuls ceux-ci sont récupérés pour être placés en chambre cryogénique.

Dans Syndicate, mieux vaut sortir bien équipé et bien armé... (vieux proverbe tonkinois)



L'uzi a une cadence de tir rapide et une portée moyenne. Le chargeur de grande capacité et son coût raisonnable en font le principal armement de vos hommes.



Le fusil longue portée est une arme extrêmement rapide et précise. Elle est très efficace pour les assassinats et le soutien à longue distance.

ARMES DE SOUTIEN



Le glaceur est une arme produisant un jet de glace sur l'ennemi qui est touché. Elle est d'assez longue portée et dévastatrice. Elle est idéale pour éliminer les groupes d'agents ennemis trop prétentieux.



Le pistolet-mitrailleur est une mitrailleuse motorisée à canon rotatif. Sa cadence de tir dévastatrice et sa portée en font l'arme de soutien idéale pour votre escouade. Attention cependant à son poids.



Ce laser transperce sa cible ou toute personne assez folle pour se placer dans l'axe de tir. C'est une arme puissante et de longue portée. En bref, elle constitue l'arme idéale contre les véhicules et se montre très efficace pour le tir à distance.



Le pistolet Gauss est en fait un lance-roquettes disposant de trois roquettes. Elles disposent chacune d'une forte charge explosive et d'une grande portée. Elle est capable de détruire un blindé ou d'éliminer un large groupe de personnes.



Voyant qu'un groupe d'agents ennemis s'apprêtait à vous tomber dessus, vous n'eûtes d'autre possibilité que d'utiliser le pistolet Gauss... En bref, c'est la grosse explosion au centre de la photo.

POUR ou CONTRE

- △ Les graphismes sont beaux et colorés.
- △ L'ambiance sonore est assez flippante.
- ▽ La durée de vie est immense.
- ▽ On s'embrouille dans les commandes...

cerveau (permettant de réfléchir plus rapidement), un nouveau cœur pour une meilleure résistance... Ah ces braves cyborgs tout de même... ! Jamais de ma vie je n'avais vu une équipe aussi soudée. Si, quelquefois, il leur arrive de se séparer au cours d'une mission, c'est surtout dans les attaques groupées que réside leur véritable force.

Tuez-les tous !

En effet, vos hommes peuvent soit attaquer un par un (tandis que les autres attendent l'éclaireur parti en avant) soit en formation et là... c'est le massacre assuré ! Comme si le fait d'exterminer des ennemis qui vous tirent dessus ne suffisait pas, j'ai également durant ma quête folle du pouvoir des démêlés avec les forces de l'ordre qui patrouillent et, croyez-moi sur parole, ce n'est pas de tout repos. En effet, leur consigne est on ne peut plus simple : « je te vois sortir une arme, je te flingue et on discute ensuite ». Croyez-moi, si vous le voulez : ils ont vite fait de réagir. Alors : pas de pitié... tuez-les tous !

À part ça, quoi dire de plus, sinon que l'ambiance dans laquelle ont évolué mes gars était assez flippante (je sais ce que vous allez me dire, « ce ne sont que des cyborgs »... mais quand même !), que le fait de dominer le monde est loin d'être dépassé, que les amateurs de sang vont être servis et que les décors dans lesquels ont évolué mes cyborgs sont assez beaux. En bref, un rêve qui m'a fait voir du pays.

Mike, l'exterminateur.

EN RESUME

STRATEGIE/ACTION
OCEAN - 1 À 2 JOUEURS

Syndicate est un jeu qui aurait pu s'appeler « le guide du parfait dictateur, ou comment dominer le monde ».

GRAPHISME	90%
ANIMATION	88%
SON	90%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	93%

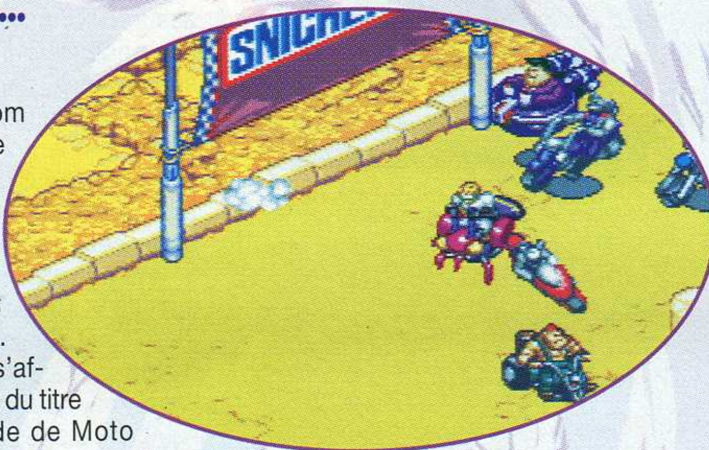
92% INTÉRÊT

Prix environ 450 F



Les motards de Biker Mice from Mars sont des cinglés ! Ils passent leur temps à dévorer de l'asphalte et tracent la route à toute allure à travers Mars, afin de remporter le plus prestigieux des championnats...

Biker Mice from Mars risque de faire des ravages ! Il a tout ce qu'un joueur en manque d'émotions fortes demande ! Bref, un max de surprises dont je vais vous parler... Dans ce jeu, six bikers s'affrontent pour la conquête du titre de champion du monde de Moto Engine. Ce sport mécanique ne connaît aucune règle ! Seul le plus fort et le plus habile des pilotes peut vaincre. Ces malades viennent de différents horizons. Ainsi, Grease Pit, un gros punk dont la réputation n'est plus à faire, vous attend tranquillement, à cheval sur son chopper, prêt à vous faire la peau à la première épingle. Karbunkle est un prof de sciences. À ses heures perdues, il taille la route avec sa toute nouvelle bécane, la XR22 Cafard !



Un embouteillage assez monstrueux va avoir lieu ! Eh oui, toutes les motos arrivent en même temps dans un virage serré.



Vous avez fini le championnat bon dernier ! Vous devez tout recommencer... Ah, qu'elle est dure, la vie de biker !

Attention danger !

Limburger est un colosse de 130 kg. Attention, il n'aime pas qu'on se frotte à lui ! Son rival, Modo le rat, déteste les empêcheurs de tourner en rond. De plus, les victoires de ses concurrents l'insupportent. On dit qu'il est capable du meilleur, comme du pire...



Les moteurs vrombissent, la tension atteint son paroxysme... Ça y est, c'est parti...

LOGITHEQUE

À ce jour, sur Super Nintendo, il n'existe aucun autre soft du même genre que Biker Mice from Mars. Sur d'autres machines, la Mega Drive par exemple, on trouve Road Rash. Dans cette simulation de motos d'Electronic Arts, vous devez aussi latter. Grosse différence : la course se déroule en simili-3D mais, en définitive, c'est moins bien que Biker Mice from Mars.

Comment devenir le meilleur

Pour sélectionner l'un des précieux bonus (cinq au total) proposé à la fin de chaque tour, vous n'avez qu'à presser délicatement le bouton <A>. Ça y est, c'est fait, vous vous sentez plus fort ?



Avec de la nitro, votre voiture taille la route comme une folle...



Un peu de « thunasse » cela ne fait pas de mal, vous ne pensez pas ?



L'horloge paralyse tous vos adversaires. Utile pour rattraper les premiers de la course !



Un séisme de grande amplitude a lieu lorsque vous employez la tête de mort.



Le billet magique vous rend invincible et rapide. Vos concurrents seront surpris...

Djabouni le biker parle !



Biker Mice from Mars est un jeu géant ! La maniabilité est parfaite et la réalisation des plus convenables. Latter ses rivaux, leur tendre des embuscades à chaque tournant et, enfin, tailler la route à 300 km/h, c'est l'extase totale ! J'en rêvais de cette cartouche, j'ai longtemps prié le ciel pour qu'elle naisse un jour ou l'autre... Konami, je t'aime !



Deux concurrents prennent en même temps un tremplin. Un seul doit survivre. Lequel ?

Throttle, une souris venue du fin fond de la galaxie, n'a qu'un seul objectif : défoncer tous ses rivaux. Le dernier des participants, Vinnie, est un adorable rat qui concourt pour le plaisir... Vous connaissez maintenant toutes les têtes brûlées de Biker Mice From Mars. Que la course commence !

Plus on est de fous...

Au menu, trois options : le mode <championnat>, le mode <duel> et, enfin, le mode <practice>. Toutes ces possibilités permettent de s'éclater à deux simultanément. Votre première mission n'est pas très ardue : vous devez choisir un des six bikers fous pour le mener à la victoire. Ils ont tous des points forts et des points faibles. L'un roule rapidement, l'autre accélère au quart de tour... À vous de gérer ces spécificités ! Votre sé-

NOS AMIS LES BIKERS



Grease Pit s'est entraîné une année entière avec ses copains sur Jupiter, afin de remporter le célèbre championnat de motos qui a lieu sur Mars. Sa bécane speede à toute allure mais, malheureusement, ne possède pas une bonne tenue de route... Ce n'est pas ce petit pépin qui va arrêter notre punk adoré, croyez-moi !



Grease Pit



Quand il ne donne pas de cours de chimie à ses élèves du lycée, Karbunkle s'éclate avec sa moto – elle ressemble à un cafard – sur les routes de Neptune. Il a appris par hasard qu'un grand championnat se déroule sur Mars et que le premier prix rapporte un million de crédits stellaires. On entend déjà ses moteurs vrombir...



Karbunkle



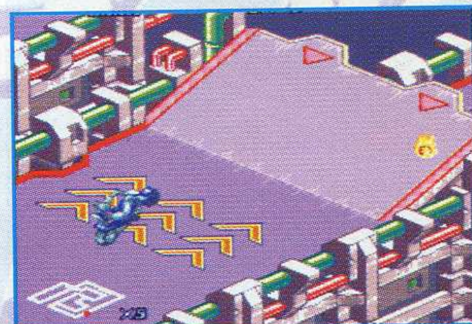
Limburger est un vieux de la vieille ! Cela fait déjà quinze ans qu'il participe au championnat martien. Il l'a déjà remporté sept fois... Chaque année, il revient avec sa bécane « modèle vaisseau spatial », dans l'optique de battre tous ses rivaux. Un petit détail qui vaut son pesant d'or : son « monstre » accélère au quart de tour...



Limburger



Vous venez de gagner la course et vous ne pouvez pas vous empêcher de le crier sur tous les toits !



N'hésitez pas à rouler sur les petites flèches... Elles triplent la vitesse de votre tonnerre mécanique.

LES FOUS DE MOTOS !



Depuis quinze semaines déjà, Modo croupit dans une prison du système Nebula pour excès de vitesse. Le directeur lui a récemment fait une proposition alléchante : « Si tu termines premier au championnat martien, je te rends ta liberté. Évidemment, tu devras me reverser tous les prix que les juges te donneront… »





Lors du dernier championnat, Throttle a tué huit de ses plus dangereux concurrents. Il n'a aucune miséricorde et ne connaît pas la pitié… Tout ce qui l'intéresse, c'est le premier prix du championnat ! Gagner au péril de sa vie ne l'effraie pas un instant. Bref, c'est une véritable tête brûlée, un pilote comme on n'en fait plus…





Vinnie a toujours entendu dire que, dans la galaxie, il existe cinq autres fondus de motos qui sont capables de lui tenir tête au cours d'un grand championnat… Pour vérifier l'exactitude de ces rumeurs, il se rend sans perdre de temps sur la planète Mars, où se déroule le plus grand challenge de tous les temps…



Faites vos courses



Si vous terminez la course parmi les premiers, vous gagnez un maximum de fric… Vous pouvez le dépenser dans le Stand Shop, un magasin que tous les passionnés de motos connaissent. Un moteur plus puissant, des roues qui accrochent mieux la route ou des missiles sol-sol… voilà ce que vous pouvez trouver dans cette sympathique boutique !

lection est faite, la course commence, le carnage aussi… Le mode <championnat> vous permet de vous mesurer aux cinq autres dans des courses délirantes. Les circuits sont représentés en 3D isométrique, un peu comme les donjons d'Equinox. Cette vue, astucieusement employée par Konami, est quelque peu gênante dans les virages en épingle. Mais, à force d'entraînement, on s'y accoutume sans peine…

Un commentateur fou

Comme dans tous les jeux de motos, la course est commentée par un speaker. Rien qu'en l'écoutant quelques secondes, je suppute qu'il est aussi dingue que nos martiens. Cela ne l'empêche tout de même pas de prononcer les quatre mots fatidiques : trois, deux, un, go ! Les pilotes possèdent une botte secrète qui leur permet de remporter la victoire. Modo pique des pointes de vitesse, Karbunkle cogne ses adversaires à coups de massue, Grease Pit transforme ses adversaires en goudron… Pour mieux se bastonner, nos speedés de la route utilisent un pouvoir magique alloué à la fin de chaque tour… Ils sont timbrés sur Mars ! Finissez la course parmi les premiers et vous verrez tomber de l'argent dans votre escarcelle. Ne croyez pas que vous allez



Plus que trois secondes avant le départ. Restez concentré, ou vous vous retrouverez vite bon dernier.



Vous n'avez plus que quelques secondes pour vous décider : j'vais me friter avec les autres ou j'achète un nouveau moteur ?



Boire ou conduire, il faut choisir ! Eh oui, à force de picoler dans les bistrots, vous ne prenez pas les virages au bon moment. Vous vous gaufrez, tout simplement. Heureusement, une grue vous rattrape !



Ce « gailllllzzzzzzz » a dû oublier ses lunettes. Il taille la route dans le mauvais sens.



Votre voiture est sale ? Pas de problème. Il suffit de la laver dans la mare (humour !)



Ne perdez jamais contact avec les premiers, vous risquez de louper la victoire...

les dépenser pour aller au ciné ! Non, vous allez les réinvestir en matos. C'est-à-dire, acheter un moteur, des pneus, une suspension racing et bien d'autres choses ! Vos concurrents procèdent également à quelques petits changements. Ils n'ont pas envie de se laisser distancer par le moindre rival. Ainsi, à chaque nouvelle course, leur tonnerre mécanique est plus puissant et la course plus explosive !

À la fin du championnat, les trois meilleurs sont récompensés. Ils reçoivent chacun le titre de meilleur biker de Mars et le droit de se friter dans une ligue encore plus folle... Les trois perdants, c'est normal, pleurent leur mère, perdent beaucoup de thunes mais, heureusement, continuent de lutter pour remporter une autre course.

En mode <practice>, vous pouvez vous entraîner et améliorer vos temps sur tous les circuits que le jeu propose. Autre recours du jeu , le mode <duel>, vous permet d'affronter un ou plusieurs rivaux. Là, les règlements de compte sont monnaie courante !

Un grand cru

Le jeu à deux est fort intéressant. En effet, il permet aux meilleurs pilotes de se jauger et révèle les points forts et les points faibles de chaque engin. En outre, lors des courses, des pièges quelque peu différent du mode <normal> apparaissent. Bref, on n'est pas au bout de nos surprises !

Et puis, chez Konami, ils ne font jamais les choses à moitié. Ils nous pondent toujours des softs très colorés. Biker Mice from Mars ne déroge pas à la règle. C'est comme d'habitude excellent, joli, très beau, peut-être trop même ! Dans certains virages, les couleurs ressortent excessivement. Bref, ce n'est pas constamment excellent ! Au final, impossible de le réfuter : Biker Mice from Mars est un grand hit, un top ultime, que dis-je, un grand cru, auquel il convient de goûter ! Seul ou à deux, l'éclate est grandiose. On ne cessera jamais de le souligner : les jeux Konami, il n'y a que ça de vrai !

Dav le biker.



POUR ou CONTRE

- △ Un choix très vaste de pilotes.
- △ Les circuits apportent tous leur lot de surprises
- △ À deux, c'est vraiment génial.
- ▽ Les graphismes ne sont pas toujours au top

EN RESUME

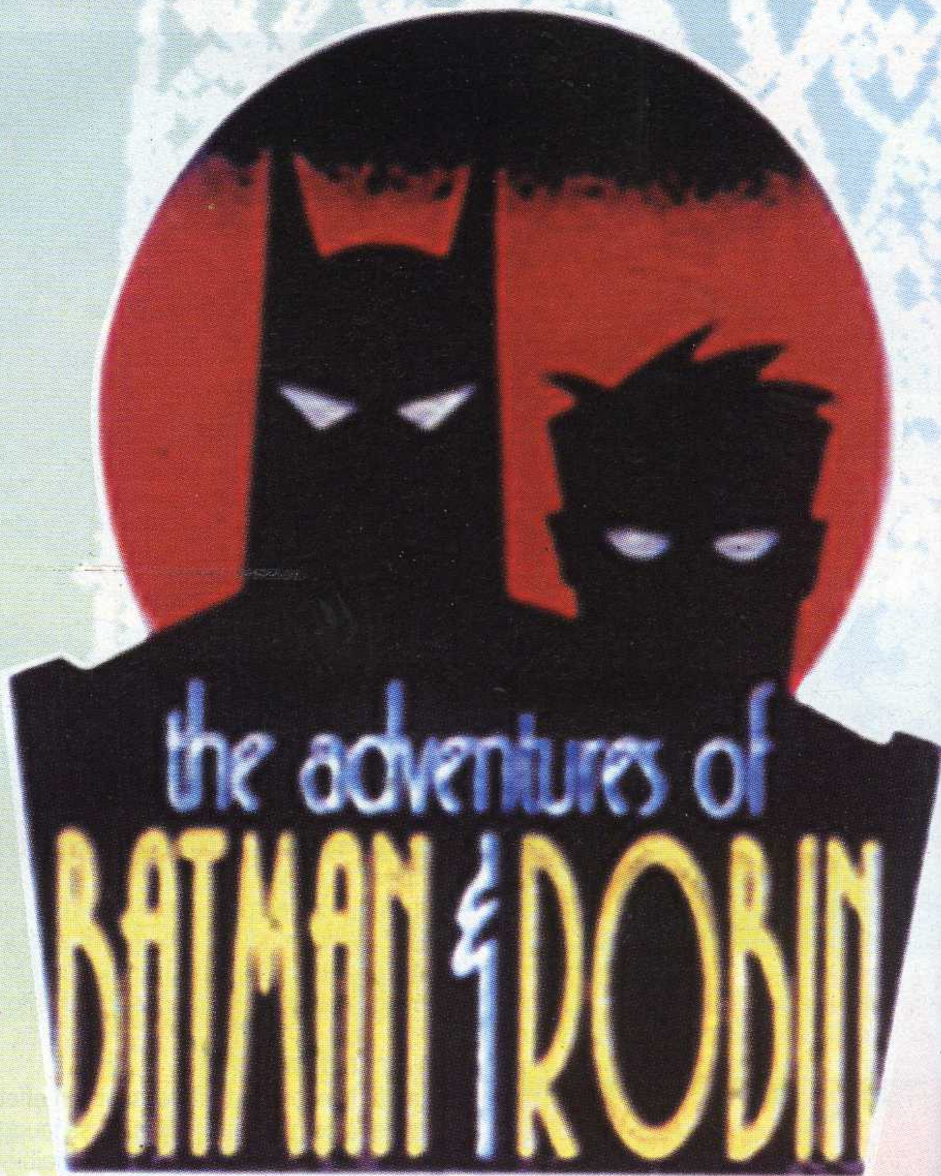
COURSE DE MOTOS
KONAMI - 1 À 2 JOUEURS

Avec Biker Mice from Mars, il est enfin possible de tailler la route à plus de 300 km/h. Génial !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	88%
SON	88%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	90%

91 % INTÉRÊT

Prix environ 450 F



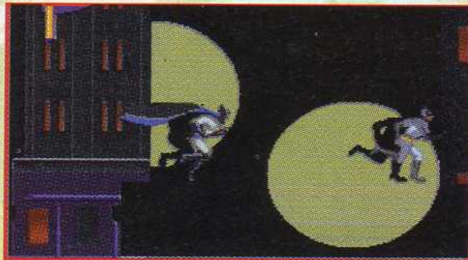
Batman est un des dessins animés américains qui tirent le mieux leur épingle du jeu : scénario intéressant, animation parfaite, ambiance unique... Konami nous en offre une superbe adaptation sur Super Nintendo...

Faites donc appel à votre mémoire ! Konami avait été le premier à nous pondre un Batman sur Super Nintendo. C'était l'adaptation de Batman Returns. Le film était plutôt mauvais et le jeu n'avait rien de fantastique. Que voulez-vous, l'argent n'a pas d'odeur.

Revenons plutôt au sujet qui nous intéresse : The Adventures of Batman and Robin. En fait, de Batman et Robin, c'est Batman que vous contrôlez durant huit niveaux. Robin, lui, fait une apparition fantôme pour vous aider contre le Pingouin. Le scénario du jeu suit pas à pas chaque épisode de la série. Le boss de chaque niveau sera donc l'ennemi de l'épisode. Attendez-vous donc à rencontrer le Joker, Pingouin, Catwoman, Edward Nygma, Double Face et bien d'autres encore. Tous ont une dent contre Batman. Le seul niveau original est le dernier. Là, tous les ennemis de Batman s'échappent de l'asile Arkham. Il s'agit donc d'une succession de combats avec des boss.

Batman se présente comme un jeu de progression et de baston assez classique. Le point fort du jeu réside dans le fait qu'il ne se passe jamais la même chose. Généralement, Batman avance droit devant lui et distribue des coups de poing et de pied aux sous-fifres qui s'approchent d'un peu trop près. Mais cette situation ne dure jamais longtemps.

Tantôt Batman se retrouve sur des montagnes russes, tantôt dans un labyrinthe en trois dimensions, puis dans sa Batmobile ou


L'une des plus belles scènes du jeu est certainement celle où vous coursez Catwoman sur les toits de Gotham.

LOGITHEQUE

Pour constituer une alternative, vous avez Batman Returns, beaucoup plus bourrin. Sinon, je pourrais citer Turrican ou encore B.O.B. mais ce n'est pas le même registre. Flashback, Prince of Persia mais ce n'est pas trop le genre. Enfin bref, on fait ce qu'on peut avec ce qu'on a.

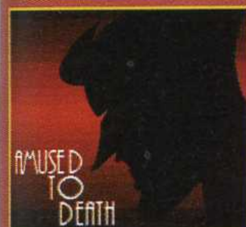
L'ANIMATION AVEC UNE MAJUSCULE

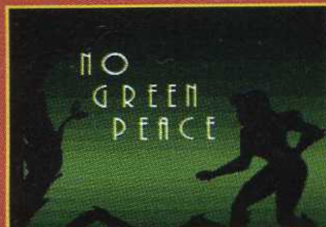




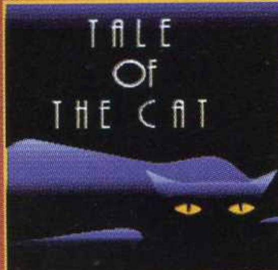
Batman se meut avec la grâce d'un félin. À l'aide de ses petits bras et de ses petites jambes, il peut faire tout ce dont il a envie : sauter, courir, frapper et s'accroche partout. L'animation est vraiment superbe

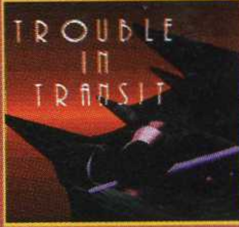
Warner Bros présente

















Avant chaque niveau, une page de titre s'affiche, comme si vous alliez voir un épisode du dessin animé. Et pour cause, les niveaux reprennent des épisodes de la série. Notez au passage que ces pages d'intros sont fort belles dans leur style...



Edward Nygma alias The Riddler apparaît de temps en temps pour vous poser des énigmes ardues.



Ce n'est que le tout début et c'est déjà très beau. Les hommes de main commencent à arriver en masse.

encore perché sur son Batwing. Bref, on ne s'ennuie pas une seconde et, comme d'habitude, Konami nous a sorti des idées bizarres venues d'ailleurs.
Diriger Batman dans ses péripéties est un réel plaisir. Hormis distribuer des pains, Batman peut sauter, effectuer des roulades, s'accrocher aussi au plafond et se balancer avec son grappin. Plus dément, il s'agrippe aux murs pour prendre appui, un clin d'œil de Konami au premier Batman sur NES.

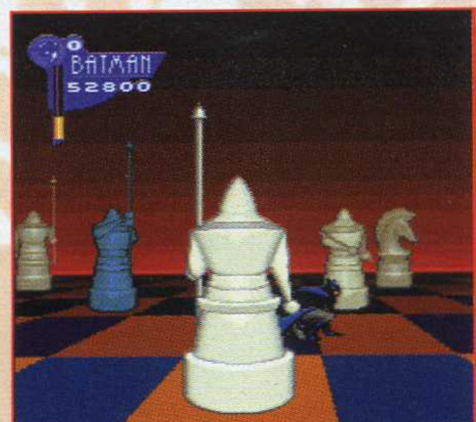
En voiture jeunesse

Les capacités de la Super Nintendo ont été utilisées à fond et le mode 7 est archi sollicité. Rotations, zooms et effets de transparence en tout genre sont des atouts qui ajoutent aux graphismes glauques un je ne sais quoi qui rappelle l'ambiance du dessin animé. Les graphismes reprennent fidèlement les décors de la série et sont particulièrement réussis : teintes sombres avec jeux de lumière et d'ombre du plus bel effet.
En ce qui concerne la gestion du jeu : au début de niveau, Batman fait un tour dans la Batcave pour étoffer son équipement. Lunettes infrarouges, lampe de poche et armes diverses ne seront pas de trop pour venir à bout des différents niveaux. Ainsi, dans l'exploration du musée, la lampe de poche (servie par un effet mode 7) est très utile pour ne pas se perdre dans le noir. Comme chacun des niveaux est un réel défi, Konami a eu la bonne idée d'introduire un



Ce soldat géant n'est qu'une mise en bouche de début de niveau. N'empêche qu'il est vraiment grand.





Ce scrolling en mode 7 est très joli. Faites tout de même attention aux pièces d'échecs qui ont l'air de vous en vouloir.

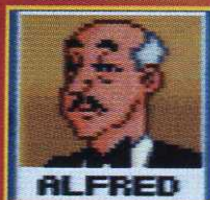
système de password. Ce dernier ne réduit pas la durée de vie, loin de là (argghh ! le septième niveau !). La réalisation n'est pas en reste. Le point fort est l'animation. Batman se déplace comme un félin et le moindre de ses mouvements est toujours des plus gracieux. Idem pour ses ennemis, ils sont calqués sur le dessin animé.

Impossible de se lasser

De même, les musiques et les bruitages sortent tout droit du dessin animé. Les compositions sont, à la note près, celles que l'on peut entendre à la télé. Bref, si vous adorez la série, nul doute que ce jeu vous ira comme un gant, d'autant que, comme je le disais plus haut, les niveaux sont de véritables reprises des épisodes. Par exemple : le labyrinthe du Minotaure d'Edward Nygma reprend les mêmes énigmes. En général, les différents passages se déroulent dans le même ordre.

Impossible de se lasser : ici, on ne se contente pas d'avancer comme un zombie vers la sortie. Ainsi, dans le musée du Pingouin, il faut explorer plusieurs étages divisés en plusieurs parties à la recherche de prisonniers ou d'autres choses. Il faut aussi se repérer dans le labyrinthe de Nygma avec un plan affiché

Ils sont tous là c'est comme à la



Le serviteur de Batman.



La sous-fifre du Joker.



Lui-même en personne.



Le hèros : on applaudit.



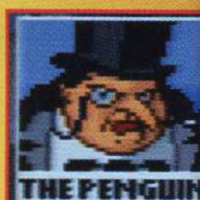
Un savant fou très joueur.



Elle adore les plantes.



Voilà le protégé de Batman.

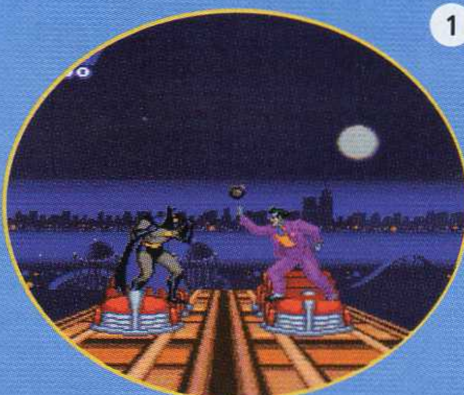


C'est le plus vicieux.



La journaliste locale.

Voilà des baffes et des boss


Le début : le combat avec Joker se déroule sur des montagnes russes. Rotations et mode 7 sont là pour vous déconcentrer.


Poison Ivy n'aime pas se battre, elle préfère envoyer sa fidèle plante carnivore. Étudiez bien ses attaques pour en sortir vivant.


Après s'être fait courser, Catwoman daigne vous combattre. Attention, elle a des tendances sado-maso : d'où le fouet.


La voiture de Double Face se met sur votre chemin à la fin du niveau le plus moche du jeu. Soyez patient et tirez tout le temps.


Sur un avion, vous affrontez l'épouvantail. Un effet de rotation sur l'avion et du mode 7 sur la route, rien que pour vos yeux.



C'est Batman en civil.



il se modèle comme il veut.



C'est elle la plus belle.



Un ancien ami de Wayne.

et télé !



L'épouvantail dans ses beaux jours.



Dans le niveau forestier, vous ne pouvez utiliser que votre boomerang paralysant.

dans le coin supérieur droit de l'écran. Pour contraster radicalement, je citerai la course avec Catwoman. Un niveau où votre seul ennemi est la femme félin. Il suffit de la poursuivre en courant sur les toits et partout dans la ville : ambiance et beauté garanties !

Un jeu vraiment Bat !

Le seul niveau décevant du jeu est la phase en Batmobile. Ça change du reste, ça détend, mais qu'est-ce que c'est moche ! Heureusement, c'est court ! Résumons-nous : une réalisation plus que réussie, une ambiance au-dessus de tout soupçon, des niveaux qui ne se ressemblent pas, une jouabilité très fun, un intérêt et une durée de vie considérables. Batman risque de rester discret face à ses concurrents de fin d'année, mais qu'est-ce qu'il est bon !

Lion le Chauve.



Gueule d'argile (Clay Face) était un acteur. Un malheur lui est arrivé et voilà ce qu'il est devenu.



Un savant fou accro aux chauves-souris a mis au point une potion qui l'a transformé en ça !


Le pingouin est très lâche lui aussi. Il se fait aider par un avion en arrière-plan qui vous tire dessus. Il en profite pour frapper.



Le joker revient avec un jet-pack : il n'est pas bien difficile à avoir et vous aurez droit à une fin sympathique si vous le terrassez.



A : arme
B : sauter
X : sélection d'équipement
Y : frapper
L/R : défense



Pour ou Contre

- △ Une animation parfaite.
- △ Une ambiance excellente.
- △ Des phases de jeu variées. C'est du Konami.
- ▽ C'est cela exactement.

En résumé

BEAT'EM ALL
KONAMI – 1 JOUEUR

Une fois de plus, Konami nous a pondu un jeu parfait, qui confirme la réputation de cet éditeur de renom.

GRAPHISME	92 %
ANIMATION	95 %
SON	90 %
JOUABILITÉ	90 %
DURÉE DE VIE	90 %

91 % INTÉRÊT

Prix environ 450 F

ZERO
The KAMIKAZE Squirrel

Concours de devinette : quel est le personnage qui grimpe aux arbres, arrive sur Super Nintendo et sauve la vie du vilain Edgar Ektor, à la fin de Aero the Acro-Bat ? C'est Zero l'écureuil kamikaze de chez Sunsoft !

L'histoire se passe dans un monde lointain, très lointain. Zero l'écureuil apprend, par l'intermédiaire d'un télégramme, que son maître Edgar Ektor détruit, sans aucune pitié, la belle forêt dans laquelle il a passé sa jeunesse. Il va à sa rencontre...
Ektor prétend que le bois de la forêt lui sert à construire de nouvelles bases secrètes. Ces dernières détruiront, dans très peu de temps, les plus grandes capitales du monde. Zero, ne pouvant supporter la mort de sa belle forêt, s'enfuit et décide de se rebeller contre son maître...

Un pôvre petit écureuil

Manque de bol, la nouvelle se propage en un rien de temps. Les sbires d'Ektor tombent sur le pauvre Zero comme les mouches sur les vaches à la campagne ! Leur mission, c'était couru d'avance, consiste à le tuer. Une seule personne est en mesure sauver notre pov' écureuil... vous !
Vos ennemis sont nombreux. Au programme, vous avez : les hommes scies, les clowns, les monstres, les fantômes, les piques d'aciers, les hélicos, les tontons flingueurs, les animaux carnivores, les géants, les petits diables, les crapauds... stop ! J'en dis pas plus. Les autres méchants, vous les découvrirez vous-même.



Il fait beau, il fait chaud, la vie coule comme une chanson quand on est un écureuil heureux ! En attendant, ne vous laissez pas faire !

LOGITHEQUE

Zero the Kamikaze est une digne suite de Aero the Acro-Bat 2. Il propose d'aussi bons graphismes, d'aussi belles mélodies, d'excellentes originalités... Normal, ce sont les mêmes gens - ceux de Sunsoft - qui ont réalisé les deux jeux. On leur dit bravo !

ET POUR QUELQUES BONUS DE PLUS







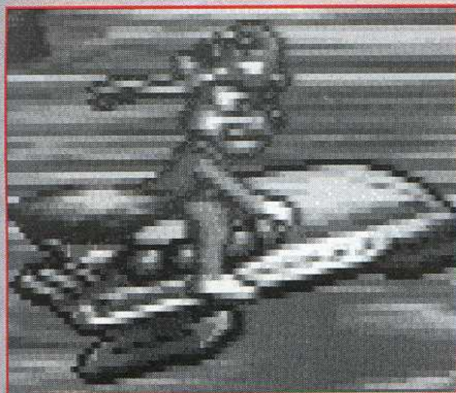
Tout au long du jeu vous serez amenés à découvrir des portes secrètes. pour pouvoir y entrer et ainsi accéder aux bonus tel des vies, des points d'énergie en plus, des glaces... vous devrez tout d'abord rebondir sur une sorte de gonfleur qui fera gonfler la porte. Au-delà de 3 ou 4 sauts sur ce gonfleur, la porte explose et vous manquez une belle occasion de vous ravitailler en bonus.



Zero nous montre une fois de plus ses talents d'acrobates en sautant sur cette plante carnivore et en évitant cette boule rebondissante.



zero doit ici sautiller de boule en boule en faisant bien attention de ne pas tomber dans la lave à profusion : dure sera la chute !



comme je l'avais expliquer dans mon texte, Zero doit ici non seulement éviter les rochers mais également les ennemis.

TOUT COMMENÇA PAR UN TÉLÉGRAMME









Dès le début du jeu, les programmeurs vous mettent tout de suite dans le vif du sujet. Par ces quelques images qui sont de toutes beautés (16 mégas oblige !), ils vous apprennent comment Zero The Kamikaze squirrel désobéit à son maître : l'infâme Ektor.



Parmi tous les pièges qui sont proposés dans cette usine, celui-ci est tout à fait redoutable. Une seule erreur peut vous être fatale.

Pour repousser leurs attaques, vous effectuez une kyrielle de coups spéciaux secrets, un peu comme dans Street Fighter II,. La botte du « cerf volant », le coup de poing destructeur et la « boulette chinoise » sont sans aucun doute les plus meurtriers.

Laissez des traces

Outre les coups spéciaux, vous larguez des shurikens sur la tronche de vos ennemis. Aussi, vous frappez avec votre nunchaku secret. Il est très efficace dans les situations difficiles et, bien entendu, laisse des traces sur le derrière de vos agresseurs ! Tous les niveaux que vous visitez apportent leur lot de surprises. Dans le premier, par exemple, vous vous baladez sur une plage infestée de mine. Dans le second, vous sillonnez une caverne. Le troisième vous propose de combattre au centre de la Terre. Bref, c'est rempli d'ennemis et il y a de la baston 24 heures sur 24 !
Les gens de chez Sunsoft, c'est bien connu, ne font jamais le boulot à moitié. Ils dotent toujours leurs jeux d'une réalisation géniale, voire sensationnelle ! Zero The

UN KAMIKAZE SURPRENANT !


Le successeur même de Bruce Lee en action devant nous.


Elle lui permet de heurter des ennemis et de les éliminer.


C'est la technique du cerf-volant, idéal pour planer...


Zero retombe sur ses pattes d'une manière assez artistique.


Il glisse comme sur des fous sur roulettes à fond la caisse. À vouloir faire de la vitesse, ça risque de mal se terminer


Il danse comme à la Michael Jackson.


Avec le bouton <A> du paddle, Zero visionne les alentours.


En trouvant un téléporteur, Zero est attiré vers le haut.


Zero est un super écureuil en puissance, c'est certain.


Zero glisse comme un Écureuil. En voici la preuve...


Comme au cirque, Zero rebondit sur certains objets.


Zero lutte aussi pour ne pas être emporter par le vent.


Zero récupère un pic en plein vol de temps en temps.



Ici vous devez utiliser tous vos réflexes pour éviter de vous faire trancher par la tronçonneuse de cet ennemi ressemblant étrangement au nain grincheux.



C'est après cette étape que vous arriverez au repaire du vilain Ektor, où est prisonnier votre ami. Attention de ne pas tomber !

Kamikaze ne déroge pas à la règle. Les graphismes sont beaux et colorés. Un peu plus que dans Aero the Acro-Bat 2 d'ailleurs ! Pour ce qui est des mélodies, sachez qu'elles valent leur pesant d'or. En effet, elles sont superbes, belles, extra... Enfin, il n'y a pas de mot assez grand pour les qualifier. Dernière petite chose en ce qui concerne la réalisation : la jouabilité est impécable ! Zero the Kamikaze offre quelques originalités surprenantes. Dans sixième stage par exemple, vous surfez avec un scooter des mers. Dans le septième, vous explorez un château hanté, gardé par une myriade de monstres très délirants. Vous allez mourir de rire, c'est assuré !

DE BOSS EN BOSS



Pour le battre il faut utiliser la technique « du cerf-volant » sur la vitre en verre de la machine.



Pour battre ces deux jumeaux de pierre, utilisez l'attaque plongeon. C'est assez radical comme technique.



Pour venir à bout de ce Superman violet tout droit sorti d'une BD de Strange, vous devrez lui sauter sur la tête.


Pour battre cet horrible robot, une seule technique : se mettre en dessous de lui et lui sauter dessus avec la roulade.


Ce boss est de la famille du diable de Tasmanie. Pour le battre, vous devrez lui plonger dessus quand il cesse de tourner sur lui-même.

3615 NIBBLE

Le serveur dont les martiens sont jaloux

(C) SARL NIBBLE

3615 DBZ

Boutique de goodies Dragon Ball Z

Trucs et astuces pour ta console

Infos sur DBZ 24h/24

Jeux primés (posters/ramicards à gagner)

SARL NIBBLE, photo (c) Bird Studio Shueisha

0,12F à la connexion puis 1,27F/mnt



3615 RANMA

Infos sur Ranma 24h/24

Jeux primés (ramicards à gagner)

Trucs et astuces pour les consoles

Tout sur la Japanime

0,12F à la connexion puis 1,27 F/mnt

(c) SARL NIBBLE



(c) SARL NIBBLE

0,12F à la connexion puis 1,27F/mnt

3615 USHA

Tous les concerts, les astuces pour draguer, les jeux primés, l'astrologie, le dialogue cool et sympa, les tests psychologiques, la vie des stars et plein d'autres choses que tu découvriras très bientôt.

LA MORT VOUS VA SI BIEN





Si durant le jeu il vous arrive de tomber dans un piège de ce type, voilà ce qu'il risque de vous arrivez. Tout d'abord vous glissez sans pouvoir remonter et ensuite vous êtes réduits à l'état d'un squelette. Cela ne vous fait pas frissonner un tant soit peu.



Elles sont fraîches mes couleurs, elles sont fraîches messieurs dames ! Elles ne sont pas de ce matin, mais elles sont mêmes assez relevées...

Une dernière chose dont il convient de parler : le dernier niveau. Il est très très dur à traverser ! Il y a tellement de pièges à éviter, d'ennemis à tuer, de labyrinthes à franchir... c'est quasiment impossible !

On joue comme on aime !

La difficulté est trop élevée. Un peu regrettable, car au bout de ce stage, se trouve l'infâme Ektor. Au final, Zero the Kamikaze se révèle être un excellent jeu de plate-forme. Il est long, bien réalisé, bourré de nouveautés. L'idée de mettre des coups spéciaux est sans aucun doute le point fort du jeu. Hé oui, ce n'est pas tous les jours que l'on s'éclate comme à Street Fighter II dans un jeu de plate-forme.
En dépit de toutes ces originalités, Zero The Kamikaze reste un jeu trop dur ! Les novices de la Super Nintendo ne tiendront sûrement pas le choc. À moins que le père Noël vienne leur donner un cheat mode ou un select stage. On peut toujours rêver... En tout cas, je ne dirai pas non si on me propose de l'acheter.

Mike, le kamikaze.





Pas toujours facile d'être un écureuil dans un jeu vidéo !



La route est longue sur le chemin désertique de la connaissance.

POUR ou CONTRE

- △ Beaucoup de niveaux !
- △ Les décors sont beaux et colorés.
- △ Zero donne des dizaines de coups spéciaux...
- ▽ Une difficulté assez mal dosée.

EN RESUME

ARCADE/ACTION
SUNSOFT – 1 JOUEUR

Zero the Kamikaze est un jeu de plate-forme digne de ce nom. Il suffit d'y jouer quelques minutes pour le constater !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	88%
SON	89%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	90%

92% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

THE BRAINIES

Avec Lemmings, Psygnosis est le seul éditeur à nous avoir offert un excellent jeu de réflexion. Les autres, pour la plupart, se sont carrément plantés ! Mais bon, tout le monde le sait : les échecs sont le fondement de la réussite. Titus l'a parfaitement compris et nous présente son jeu de réflexion : The Brainies !

The Brainies vous permet de diriger des peluches minuscules, les brainies. Elles ont été enfermées – on ne sait pas par qui, on ne sait pas comment, on ne sait pas pourquoi – dans un dédale babylonien, décomposé en plusieurs dizaines de niveaux. Comme vous vous en doutez, vous devez vous évader, en un temps plus que limité... La surface de jeu peut être perçue de deux façons : en 2D ou en 3D. La première de ces deux vues sert à repérer les obstacles répartis sur le terrain. La seconde vous permet de jouer ! Z'êtes prêt à pénétrer dans ce monde insolite et à délivrer les petits brainies ?

Ce n'est pas *complicado*

Si tel est le cas, scotchez-vous à votre console et appuyez sur le bouton <start> de votre paddle... Avant tout, sachez qu'il existe quatre sortes de brainies : les bleus, les rouges, les verts et les jaunes. Votre mission n'est pas très complicado : vous devez ramener, une par une, nos petites peluches de couleur à la base correspondant à leur couleur. Le problème, dans cette affaire, c'est que nos amis les brainies ne



Ici, la surface de jeu est divisée en deux parties. Il est préférable de commencer par celle du bas.

LE NIVEAU DIX !

TEMPS Ne vous endormez pas ! Le temps passe vite, très vite, très, très vite...

SCORE Les bonus situés en fin de niveau augmentent considérablement votre score...

NIVEAU À partir du dixième stage, les choses se compliquent et se corsent.



UN BRAINIES Si vous menez tous les brainies à la base qui leur correspond, vous accédez au stage suivant

ATTENTION DEVIATION Les déviations vous empêchent souvent de marcher en ligne droite !

JOKER Grâce au joker, vous franchissez le niveau sans aucune difficulté.

Panneau «stop» C'est vrai : il est totalement impossible de franchir un panneau « stop ».

LOGITHEQUE

Je vous le répète : Lemmings est sans nul doute le meilleur jeu de réflexion sur Super Nintendo ! Plus d'une centaine de niveaux, des énigmes très compliquées, d'excellents graphismes... Voilà les points forts ce hit... que Titus reprend parfaitement dans The Brainies !



En dépit de vos efforts, vous ne trouvez pas le chemin que le brainies rouge doit emprunter pour rentrer à sa sa base.



Les panneaux « stop » et les flèches de déviation compliquent suffisamment la situation. C'est le moment de se creuser les méninges !

Nos amis les brainies !

Les quatre petites choses que vous voyez sont des brainies. Ils ne souhaitent qu'une chose : retourner chez eux. Pour cela, ils sillonnent une centaine de niveaux labyrinthiques, remplis de pièges et d'obstacles en tout genre… Aidez-les à mener à bien leur mission !


Brainies bleu


Brainies jaune


Brainies rouge


Brainies vert

LES DEUX VUES



La vue en 2D sert uniquement à repérer les obstacles disséminés sur l'aire de jeu. Elle ne vous permet pas du tout de jouer ou de faire avancer les brainies…



Grâce à la vue en 3D, vous pouvez déplacer les brainies comme bon vous semble. Attention : le temps s'écoule très rapidement. Ne cessez donc pas de le surveiller !

savent marcher qu'en ligne droite ! Comprenez par là qu'ils ne peuvent ni zigzaguer, ni tourner quand bon leur semble, ni reculer… En résumé, ils exécutent vos ordres à la lettre.

Arrêtez-vous au stop !

Par conséquent, il faut trouver le chemin susceptible de les mener à la victoire, en dépit des nombreux obstacles éparpillés sur l'aire de jeu. Bien entendu, au début, c'est fastoche, mais après, ça se corse. On voit apparaître rapidement des panneaux « stop » qui empêchent nos héros d'avancer, des flèches multicolores qui les dévient de leur route, des murs mobiles… Vous l'avez compris, toutes ces petites entraves sont répandues sur le terrain pour vous compliquer la vie. Et c'est tant mieux ! Quoi de plus jouissif qu'un petit jeu de réflexion, avec des dizaines de niveaux tordus, mâtiné d'une réalisation modeste mais efficace ? Quoi de plus fantastique que de se creuser le bulbe rachidien pendant des heures à The Brainies ? Pour l'instant, je ne vois pas…

Dav en peluche.

POUR ou CONTRE

- ▲ Les brainies sont mignons à souhait !
- ▲ Des tonnes et des tonnes de niveaux !
- ▲ Les énigmes proposées sont tordues à souhait !
- ▼ Pas assez de temps pour finir les tableaux.

EN RESUME

RÉFLEXION
TITUS - 1 JOUEuR

Un jeu facile (quoique !) avec une animation superbe et surtout un personnage attachant et drôle !

GRAPHISME	83%
ANIMATION	80%
SON	80%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	90%

87% INTÉRÊT

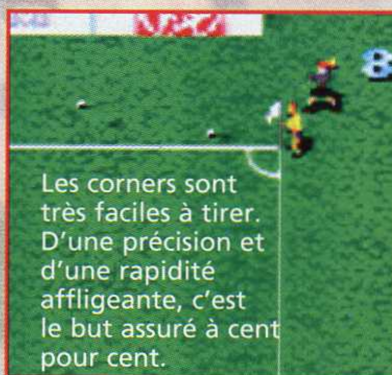
Prix environ 400 F

DINO DINI'S SOCCER

Après Kick Off et Player Manager sur Super Nintendo, Dino Dini, le programmeur, décide de créer la simulation de football de ses rêves. Entièrement réalisé d'après sa conception du foot, voici Dino Dini's Soccer !

Certes, c'est un tout autre jeu de foot qui vient s'ajouter aujourd'hui à la gamme déjà très touffue de jeux qui sont sortis à l'occasion du Mundial 94, aux États-Unis. Mais, quand on sait que c'est Dino Dini (lui même), le dieu de la simu de foot, que dis-je… Dino Dini, c'est le génie du genre ! On peut alors s'attendre à de petites surprises.

En effet, nombreuses sont les innovations de Dino Dini Soccer par rapport à Kick Off, Kick Off 2 et les autres. Non content de l'ancien système de jeu (déjà excellent), Dino l'a encore peaufiné, le rendant plus réaliste. En effet, les joueurs sont maintenant en mesure d'accélérer ou de décélérer, améliorant ou non le contrôle de la balle. Il est d'ailleurs possible d'exécuter des effets sur toutes sortes de passes.



Les corners sont très faciles à tirer. D'une précision et d'une rapidité affligeante, c'est le but assuré à cent pour cent.



Pour éviter le mur lors des coups francs, il est possible de donner un effet de lob brossé à la balle. Entraînez-vous !

Plusieurs paramètres

Autre détail important en ce qui concerne le contrôle de la balle (important dans ce genre de jeu) : la puissance des coups. Dans la plupart des cas, vous ne choisissez pas entre trois boutons pour doser le shoot, vous dépendez surtout d'une espèce de viseur à plusieurs paramètres, modifiables à souhait. Comme par exemple : la hauteur, la puissance et les effets du tir. Dino Dini's Soccer, c'est aussi avoir différentes vues des joueurs



Dans Dino Dini's Soccer, il ne faut pas plaisanter avec l'arbitre, il est très sévère avec les joueurs violents…



Ce joueur savoure une victoire bien méritée. Dextérité et rapidité sont nécessaires pour vaincre l'adversaire.

LOGITHEQUE

Inutile de se noyer dans la masse des simus de foot sur Super Nintendo. Citons les meilleures comme Fifa International Soccer, World Cup ou encore, Sensible Soccer. Le premier met en avant le côté spectacle, alors que les deux autres privilégient la simulation. Malheureusement, il est encore difficile de trouver un jeu alliant les deux à la perfection, Dino Dini's Soccer basculant aussi du côté simu.

Une question : une réponse !

À l'occasion de l'ECTS de Londres, en septembre dernier, nous avons rencontré Dino Dini sur le stand Virgin. Après quelques minutes passées à jouer à Dino Dini's Soccer, nous décidons de lui poser une petite question : Dino Dini Soccer est-il le jeu de foot ultime sur Super Nintendo ? Objectivement ? Après un rire, voilà sa réponse en intégralité : « Sérieusement, Dino Dini Soccer est, d'après moi, actuellement le meilleur jeu de foot du marché. Bien sûr, il ne ravira pas tout le monde. Loin de là : certains voudront encore que la balle leur « colle » aux pieds pour que ce soit plus facile. Ce n'est pas du tout l'optique de Dino Dini's Soccer, au contraire. En forçant le réalisme, nous proposons une simulation parfaite aux joueurs les plus chevronnés. »



Les Français aussi !



Avec Dino Dini's Soccer, la France peut enfin participer au Mundial. De toute manière, elle participera au prochain, puisqu'il se tient en France en 1998.





Tous les joueurs attendent gentiment le début du match. Malheureusement, ce dernier ne se déroule pas en temps réel.



Servez-vous du scanner pour dégager la balle sur un de vos joueurs. Pas évident de trouver des attaquants démarqués.



Dommage ! Pour une fois que vous aviez l'occasion de tirer dans la surface, l'action se solde par une transversale.

et du terrain, choisir de jouer parmi quatre-vingt-dix-neuf équipes, un mode <instant replay> et, enfin, un nombre de stratégies importantes. Vous l'avez compris, c'est de la simulation avant tout !

Jusqu'à 24 joueurs !

Surprise, le côté fun du jeu n'a pas été délaissé, bien au contraire. En effet, quatre joueurs peuvent participer simultanément et cela va jusqu'à vingt-quatre séparément, en mode <tournament>. Quant aux championnats, vous avez le choix entre quatre compétitions différentes et même un mode <qualification>. Ce dernier vous emmènera sur tous les continents de la planète pour participer aux diverses épreuves de sélection de la prochaine World Cup. Étant donné la longueur du jeu, les programmeurs de Dino ont intégré à la cartouche une unité de sauvegarde qui permet d'enregistrer sa position en cours dans les tournois. Ainsi, on peut reprendre le jeu là où on l'a laissé. C'est toujours une attention à laquelle nous sommes sensible.

Complet sur le plan simu, Dino Dini ne néglige pas les graphismes. Au contraire, ils sont largement meilleurs avec des sprites en seize couleurs. De plus, les matchs sont rythmés par de bonnes musiques. Pour finir, Dino Dini serait en train de concevoir une extension pour Dino Dini's Soccer : Soccer Management. En utilisant Dino Dini's Soccer pour se lancer, elle met le joueur dans la peau d'un entraîneur comme Player Manager.

Pitt, le fou du ballon.



POUR ou CONTRE

- △ Dino Dini's Soccer propose des milliards d'options.
- △ Le côté simulation est extrêmement travaillé.
- △ Une jouabilité très bonne.
- ▽ On se perd un peu entre les différents modes.
- ▽ L'ambiance est un peu légère.



Pour arriver à bout des meilleures équipes, il faut maîtriser le tacle. Eh oui ! La défense, ça sert à quelque chose !

EN RESUME

SIMULATION DE FOOT
VIRGIN - 1 À 4 JOUEURS

Un jeu de foot très sympa, grâce auquel on peut enfin jouer avec la France.

GRAPHISME	89%
ANIMATION	86%
SON	87%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	90%

89% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

SUPER PUNCH-OUT!!

Souvenez-vous ! Deux manettes en forme de poing, un personnage en transparence, des goutelettes de sueur qui perlent sur votre front, c'est Super Punch Out en arcade. Aujourd'hui, le dieu du jeu vidéo vous l'offre sur Super Nintendo !

Il est de retour ! Aussi bon que l'arcade, Super Punch Out promet de longues heures de castagne à la rédaction. Maître incontesté dans le domaine de la simulation en arcade, Super Punch Out débarque sur la Super Nintendo. L'histoire est simple ! Vous êtes un challenger qui doit faire ses preuves. Pour aboutir dans votre quête, Nintendo utilise un procédé similaire à celui de Super Mario Kart. En effet, lorsque vous sélectionnez le mode <championship>, vous disposez de trois championnats : Minor, Major et World Circuit. Les virtuoses du paddle accéderont à un circuit supplémentaire s'ils gagnent les trois premiers sans perdre un seul match. Dur, dur, d'être boxeur !

Battre des records

En plus d'un mode <championship>, un mode <time attack> donne accès à tous les combattants (que vous avez déjà battus dans le mode précédent). Vous l'avez deviné ! Non content de servir de plage d'entraînement, c'est aussi une occasion pour vous de battre des records. Ces derniers sont dispos dans le mode <record view>. Dans ce jeu où votre victoire n'aura d'égale que votre capacité à bourriner à droite, à gauche ou dans le foie, vous ne



Frapper son ventre n'est d'aucune utilité. Une série à la tête lui fera donc comprendre les dures lois de la vie. Foncez !

LOGITHEQUE

Un seul concurrent se dessine à l'horizon : Best of the Best. Contrairement à Super Punch Out, il privilégie le côté simulation. Très technique, il néglige peut-être le fun et l'humour, deux éléments propres au petit dernier Nintendo : Super Punch Out. Vive la boxe !

SOYEZ TECHNIQUE !





Seuls deux coups sont disponibles dans Super Punch Out. Le jab à la tête (à gauche) ou l'uppercut au foie (à droite). Certains de vos adversaires ne réagissent pas au coup bas. Une seule alternative : visez la face...


Faites attention au coup spécial de Charlie Bob, il est vraiment l'un des plus meurtriers de Super Punch Out.


Le saviez-vous ? Bruce Lee est ressuscité sous l'identité de Dragon Chan. Ses notions de karaté lui servent beaucoup.


Ne vous laissez pas prendre par les apparences, Heike Kagero n'a pas vingt ans et un jeu de jambes de la mort qui tue...


Super Macho Man est le dernier combattant de la WBA World Circuit. Dextérité et rapidité sont de rigueur pour vaincre.

Les Big Punch !



Pour venir à bout de votre adversaire, le meilleur moyen reste les gros coups. Deux solutions : la grosse patate ❶ ou la série de coups rapides ❷. Si vous mettez votre adversaire K.-O. en usant de ces techniques expéditives, il risque de rester au tapis.

disposez pas d'un grand nombre de coups. Deux choix dominent la situation : un coup dans le foie (redoutable) et le jab au visage. Dextérité et rapidité sont d'ailleurs indispensables pour compenser la pénurie de choix de coups. Contrairement aux autres jeux du genre, il est indispensable d'apprendre à bien parer les attaques de l'adversaire. Un manque de tactique se solderait d'ailleurs par une défaite !

Une efficacité meurtrière

Bonne nouvelle ! Si vous parvenez à ne pas vous faire toucher pendant un certain temps, quatre supercoups deviennent alors disponibles. Puissants et rapides, ils sont d'une efficacité meurtrière. Si la difficulté du jeu est assez bonne au départ, elle augmente très vite de par la technique et la limite de temps.
Pour gagner, il faut absolument mettre votre adversaire K.-O. en moins de 2 minutes 30. Faites-moi confiance, ce n'est pas du gâteau ! Bref, Super Punch Out a le mérite d'être un jeu hyper fun, où humour et sport se mêlent à la perfection. Un bon remède pour pallier aux problèmes de frustations et autres...

Pitt Tyson.


Gabby jay est le plus nul de vos adversaires. C'est aussi le seul représentant de la France !



En résumé

SIMULATION DE BOXE
NINTENDO - 1 JOUEUR

Super Punch Out sur Super Nintendo, c'est l'arcade ! Du sang, de l'adrénaline, du rire, des pleurs, en deux mots : la vie !

GRAPHISME	86%
ANIMATION	87%
SON	75%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	90%

88% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

Pour ou Contre

- ▲ Super Punch Out regorge d'humour !
- ▲ Des animations et graphismes bien réalisés.
- ▼ Une musique quasi inexistante, c'est dommage !
- ▼ Le nombre de coups est trop limité.

DONKEY K

Vous ne devinerez jamais... Mario refait des siennes sur NES ! Son ennemi de toujours, Donkey Kong, est lui aussi de la partie. C'est pas fantastique, ça ?

C'est sûr et certain : nous avons tous joué aux fameux *Game and Watch* de Nintendo. Si vous ne connaissez pas les *Game and Watch*, sachez que ce sont de petits appareils électroniques qui tiennent dans le creux de la main ! Mario, le héros de ces « consoles portables des cavernes », est opposé à un gorille gigantesque, Donkey Kong. Pour Noël, Nintendo a décidé d'inclure sur une cartouche NES, Donkey Kong Classics, les deux plus célèbres jeux Game and Watch : Donkey Kong et Donkey Kong Jr.


Quand on est imprudent, on tombe dans le vide : élémentaire, non ?


Pour grimper deux fois plus vite, il suffit de s'accrocher à deux cordes. Que les petites forces s'abstiennent !

LOGITHEQUE

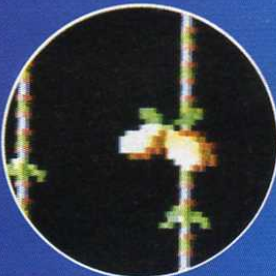
Sur NES, il n'existe aucun autre titre du même acabit que Donkey Kong Classics. Ce genre de jeu est une exclusivité des fameuses portables Nintendo, les Game and Watch. Donc, si vous voulez trouver des softs comme Donkey, vous n'avez qu'à vous procurer l'une de ces « consoles des cavernes ».

Y A BON BONUS !

Comme dans tout jeu de plate-forme qui se respecte, vous pouvez récolter des tonnes de bonus. En voici quelques-uns...


N'oubliez pas de ramasser des tas de clés en chemin pour ouvrir la cage de Donkey.


La fraise vous rapporte quelques points. C'est tout ! Mais c'est déjà pas si mal. En plus, elle sont sucrées !


La noix de coco augmente elle votre score... Mais d'une manière beaucoup plus importante.


Allez, on continue encore de grappiller quelques points ! Avec un régime de bananes, cette fois.


Les tonneaux dévalent la pente à toute allure. Faites attention !


Là aussi, vous tombez dans un gouffre. Une vie en moins, c'est dommage !

Donkey ou Diddy ?

Dans le premier, Mario gravit les escaliers d'un building et tente de sauver sa fiancée Toadstoon. Ainsi, il monte sur des échelles, saute par dessus des tonneaux de vins et, enfin, ramasse des bonus de toutes sortes. Dans le second, un petit gorille, Diddy Kong, part délivrer son oncle, Donkey Kong, retenu par Mario. Diddy se balance de liane en liane et récupère la clé de la prison où est enfermé Donkey. Tout en évitant divers animaux que sa présence insupporte. Vous l'avez compris, nous avons affaire à deux sympathiques jeux de plate-forme (inclus sur une seule cartouche, je le rappelle). Malgré des graphismes assez pauvres et





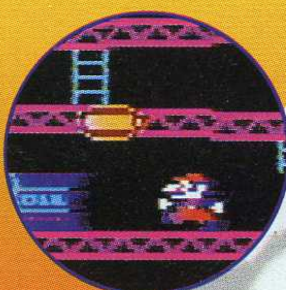
C'est connu, les singes adorent se balancer de liane en liane.

LA FAMILLE MARIO

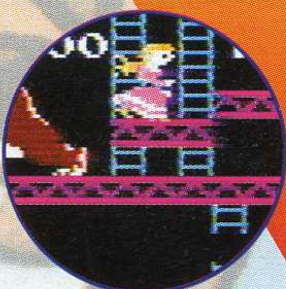
Tous les héros de l'univers Mario, dont vous avez certainement entendu parler ces dernières années, sont réunis pour notre plus grand plaisir.



Diddy cherche son papa Donkey. Selon les milieux autorisés, il est enfermé dans une cage que le « méchant » Mario peut ouvrir.



Mario tente de délivrer sa princesse par tous les moyens. Sur son chemin se trouve l'énorme Donkey Kong...



La pauvre princesse est surveillée par Donkey. Elle attend que Mario vienne la délivrer. Dépêche-toi Mario, ou elle mourra !



Donkey est un singe vraiment bizarre. Son passe temps : favori : kidnapper la fiancée de Mario, Toadstoon.

des sprites minuscules, on prend plaisir à y jouer. Si Donkey Kong Classics n'est pas le jeu de l'année, loin de là, Il permet tout de même de passer de très bons moments...

Dav, le plombier.



POUR ou CONTRE

- Il y a deux modes de jeu.
- Les stages sont très nombreux.
- Les graphismes sont pauvres en couleurs.
- Les sprites sont minuscules...

EN RESUME

PLATE-FORME
NINTENDO - 1 JOUEUR

Les accrocs de Mario s'éclateront à Donkey Kong Classics. Les profanes, c'est moins certain...

GRAPHISME	70%
ANIMATION	70%
SON	80%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	81%

81% INTÉRÊT

Prix environ 200 F

Aladdin

Après le dessin animé sur grand écran, voici le jeu sur petit écran. Virgin a adapté la version Mega Drive d'Aladdin sur Game Boy. Dépêchez-vous, la princesse attend !

Tout commence dans la ville d'Agrabah, un lieu malfamé où l'on vous attend à chaque coin de rue pour vous faire la peau. Petit voleur que vous soyez, vous voyez grand. Vous êtes simplement amoureux de la Princesse, si inaccessible.
Malheureusement pour elle, mais heureusement pour vous, la charmante Princesse est enlevée. Alors, il faut prendre rapidement une décision : soit vous vous transformez en justicier et vous allez la chercher... soit vous partez en courant sans jamais vous retourner.

Petits joueurs s'abstenir

Ce n'est pas parce qu'on est sur Game Boy, que ce jeu est réservé aux petits joueurs. Une petite intro précède chaque début de stage pour vous mettre dans l'ambiance du jeu. Vous pouvez courir, sauter, taper avec votre sabre, voler (grâce à votre tapis magique) pour délivrer votre dulcinée.
Il est également très important, voire même primordial, de récolter des objets précis pendant le niveau, soit des flûtes, soit des statues et quelques autres objets encore. Les gardes de Jaffar ne vous laisseront pas un moment de tranquillité. Ils sont, en règle générale, présents à tout les stages (c'est comme le gaz !) et on ne progresse dans le jeu qu'en décapitant tout ce qui



À l'intérieur du magasin du marchand, il faut avoir beaucoup de diamants pour faire des affaires avec lui.



Dans la vie, il faut savoir tout faire, surtout quand on recherche sa princesse bienaimée...



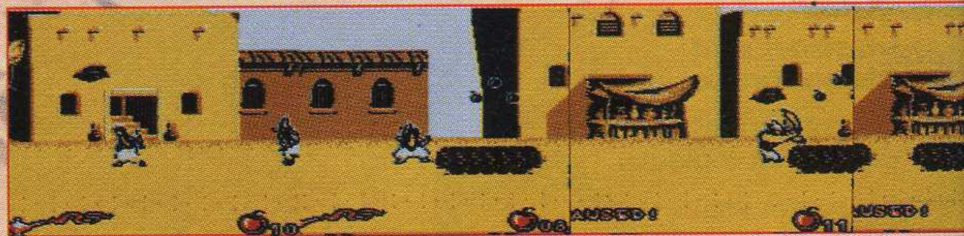
Vous voici dans la caverne du génie. Vous êtes prêt à tenter votre chance à la loterie.

LOGITHEQUE

Aladdin est très bien réalisé, mais il n'innove pas vraiment dans le domaine des jeux de plate-forme. En effet, la concurrence est dure dans le genre avec des jeux comme Mario, Mega Man ou Mickey. Malgré tout, il s'inscrit dans votre ludothèque à la suite de ces jeux.

LE MARCHÉ D'AGRABAH

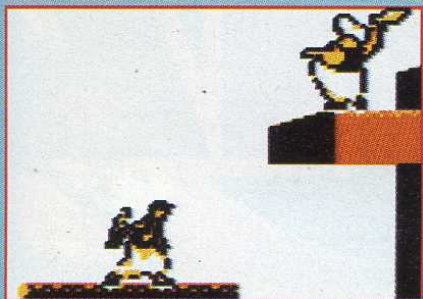
Le marché d'Agrabah est situé dans le premier niveau. C'est un passage assez simple qui permet de s'entraîner au maniement du sabre et au lancer de pommes. Dans ce niveau, vous rencontrez également la plupart des méchants du jeu.



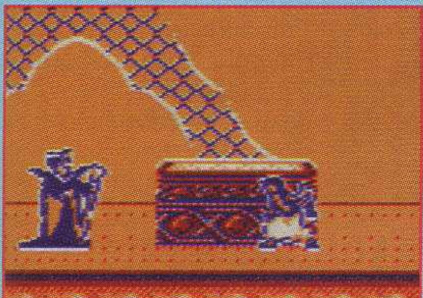
VOICI LES PSEUDO-BOSS



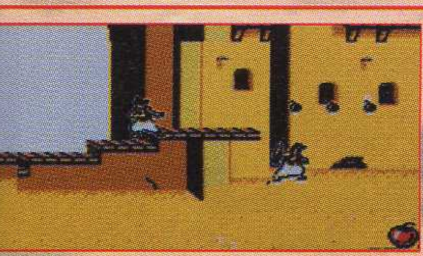
L'abominable Jaffar est le boss final. Même s'il paraît effrayant, rassurez-vous : il est pratiquement inoffensif, si, si !



Ce bonhomme vous regarde de haut : attention il est impossible de le toucher avec le sabre, alors jetez-lui des pommes !



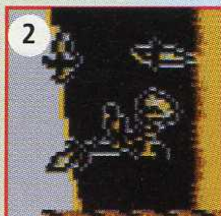
Le nain aux longs couteaux est votre premier boss. Frappez-le sans cesse jusqu'à ce qu'il vous donne la flûte magique.



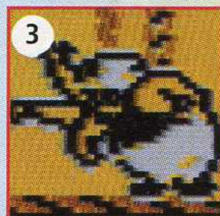
ATTENTION, LES YEUX !



1 De tous les gardes, c'est le plus musclé et le plus coriace.



2 Admirez ce jongleur de couteaux, mais pas trop...



3 Le gros garde est vraiment très jaloux de votre silhouette.



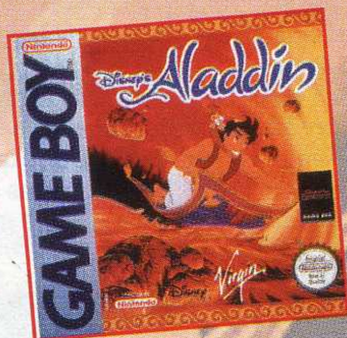
4 Le plus petit de tous les gardes, mais aussi le plus vicieux !

bouge. Vous devez d'ailleurs trouver un compromis entre le jet de pommes et les coups de sabre. Surtout contre le deuxième boss... celui là, il ne faut lui envoyer que des pommes.

Quelle ambiance !

Vous traversez des niveaux aux décors variés en écoutant des musiques superbes (et je vous rappelle que l'on est sur Game Boy). Le personnage a bénéficié de superbes animations, on a toujours plaisir à le voir courir ou retomber. L'ambiance sonore est renversante. On peut entendre les musiques du dessin animé. On retrouve les ennemis avec, en particulier, les gardes, les serpents, les oiseaux et les chauves-souris. En revanche, on ne retrouve pas son petit ami, le singe Abu. À déplorer aussi, le manque de Boss. Il n'y en a que trois, deux qui se battent en duel et un qui fait l'arbitre. Il faut tout de même le dire, les décors sont très pauvres. Aladdin n'est pas à la hauteur de sa réputation, on attendait mieux. Mais il reste tout de même un bon jeu de plate-forme. Et puis de toutes façons, vous passerez de bons moments à trancher du méchant !

Mat le vizir





Le marchand se balade un peu partout dans le jeu. Sautez-lui dessus pour rentrer dans son magasin.

POUR ou CONTRE

- Un très bonne animation sur Game Boy.
- La musique est excellente.
- C'est Aladdin, tout simplement !
- ▽ Ça manque un peu de boss.

EN RESUME

PLATE-FORME
VIRGIN - 1 JOUEUR

Les possesseurs de la portable de Nintendo vont pouvoir enfin jouer aux pays des mille et une nuits.

GRAPHISME	84%
ANIMATION	90%
SON	95%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	85%

87% INTÉRÊT

Prix environ 250 F



Mr. Nutz, le jeu de plate-forme fétiche d'Ocean, est enfin adapté sur Game Boy ! Les possesseurs de la p'tite portable de chez Nintendo vont être contents, car le jeu est de qualité...

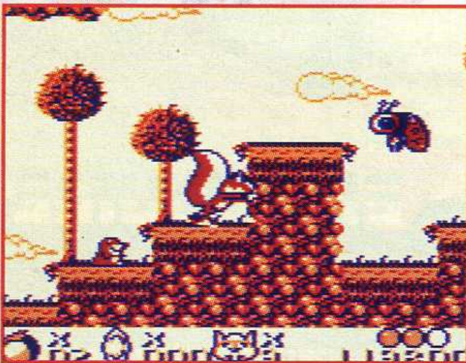
Rappelons aux profanes que Mr. Nutz est sorti il y a déjà un an sur Super Nintendo. Il a été ensuite adapté sur Mega Drive. C'est désormais la Game Boy qui, en ce mois de janvier 1995, se voit dotée du top d'Ocean. L'attente aura été longue, certes, mais le jeu nous laisse émerveillés...

C'est spectaculaire !

Premier fait marquant : Mr. Nutz Game Boy apporte un tas de niveaux inédits ! Hé oui, les programmeurs d'Ocean ont jugé bon d'ajouter quelques stages supplémentaires à la version de base. Le résultat est, comme vous vous en doutez, spectaculaire ! Pour terminer le jeu, donc, il faut se taper au moins pendant plus de trois heures contre des monstres en tout genre : des plantes carnivores, des chauves-souris, des clowns, des animaux bizarres... Nutz peut se défendre ou attaquer, bien sûr, ces créatures de différentes façons : en leur rebondissant dessus, en donnant des coups de queue, etc. Signalons aux incultes que Mr. Nutz est un gentil écureuil au pelage rouge. Il essaie, par tous les moyens, de bouter hors de son pays le vilain Yéti. Ce dernier sème le malheur et la tristesse parmi tous les habitants du royaume. Sniffffff... Le royaume en question se divise en plusieurs petites régions. Bien entendu, vous les visitez une par une. Au menu : la forêt, le monde des glaces, les grottes... Toutes ces contrées sont désormais gardées par de gigantesques boss. Attention, votre réput' de killer les insupporte ! Pour ce qui est de l'animation du héros, sachez qu'elle est très soignée. Presque autant que pour la version Super Nintendo, d'ailleurs. Nutz se déplace d'une façon remarquable, impressionnante, inouïe... Bref, Ocean n'a pas fait le travail à moitié !

Impossible de le nier : Mr. Nutz sur Game Boy est un excellent jeu de plate-forme. Il est à la fois, long, doté d'excellents graphismes, bourré de surprises... N'oublions pas aussi que des précieux mots de passe sont délivrés





Il est utile de se cacher, des fois. Eh oui ! Ainsi, l'ennemi ne vous repère pas du tout...

LOGITHEQUE

C'est tout simple, pas compliqué, bonardo... Mr. Nutz reprend, avec brio, toutes les bonnes originalités des précédents hits Game Boy. À savoir : tous les Mario, Kirby Land, Wario, etc. Un top en puissance donc !

C'EST LE PREMIER NIVEAU !

Nous vous présentons, en mégaexclu, le first niveau de Mr. nutz. Sûrement l'un des plus beaux ! Au début, il ne se passe pas grand chose ❶. Ce n'est qu'après les premières pentes que vous rencontrez les... premiers ennemis bien sûr ❷ ! Bien entendu, vous trouvez en chemin quelques bonus ❸. Ah, que c'est beau, la vie d'écureuil !



Mode d'emploi du Nutz-fu !

Notre petit écureuil peut se défendre de différentes façons. Les voici présentées !



Nutz rebondit sur la tête de ses ennemis sans la moindre pitié.



L'écureuil au pelage rouge utilise aussi sa queue intelligemment.



Notre ami peut également balancer des noisettes sur ses adversaires !



J'vous avais bien dis que Nutz savait tout faire. Regardez : il nage !

à la fin de chaque niveau. Un reproche quand même : lorsque le jeu est connecté avec le Super Game Boy, il ne propose aucune couleur supplémentaire. Voili voilà, vous savez tout désormais. Mr. Nutz est à la Game Boy ce que la tour Eiffel est à Paris. Une beauté, quoi !

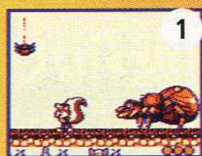
Dav, 15 h 34, à la bourre.



Pour accéder à la table de droite, Nutz pousse une chaise. Il a l'intention de monter dessus !

ATTENTION ÇA VA LATTER

Voici, en exclusivité intersidérale et même mondiale, tous les boss de Mr. Nutz enfin dévoilé...



1 La maman araignée vous lance quelques-uns de ses petits bébés.



2 La sorcière tente toujours de vous attaquer par surprise...



3 Cette pieuvre ne cesse jamais de larguer des missiles.



4 Attention aux mains de ce géant. Elles surgissent de partout.



5 Le clown est sans aucun doute le plus fourbe de tous les boss.



6 Vous vous trouvez enfin nez à nez avec le terrible Yéti !

Mr. Nutz est toujours aussi bien animé !

Mr. Nutz est aussi bien animé sur Game Boy que sur Super Nintendo. Normal, les gens de chez Ocean savent très bien programmer !









Nutz peut tout faire : sauter, courir, marcher... Hé oui, il est le héros d'un jeu de plate-forme.

Ne vous étonnez pas si Nutz prend des pauses bizarres lorsqu'il ne bouge pas !



POUR ou CONTRE

- Des graphismes très détaillés !
- Les mots de passe sont très utiles !
- De très nombreux niveaux à explorer !
- ▽ Pas de couleur en plus avec le Super Game Boy.

EN RESUME

PLATE-FORME
OCEAN-1 JOUEUR

Tous les possesseurs de Game Boy seront ravis par l'excellent Mr. Nutz d'Ocean. C'est sûr et certain !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	92%
SON	90%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	93%

92% INTÉRÊT

Prix environ 250 F

TIPS

ACTION REPLAY

SUPER NINTENDO

Pink Goes to Hollywood
7E0B C700 : invincibilité (entrer les deux codes).
7E02 0101 : invincibilité (2e code).

Mega Man X
7E0B DB0x : x correspond au choix de l'arme.

Super Soccer
7E10 F80C : pas de gardien.

GAME BOY

Turrican
0A01 90C1 : champs de force.

Pac Man
0302 41D6 : vies infinies.

Tetris
0101 A9FF : les niveaux n'augmentent plus !

GAME GENIE

SUPER NINTENDO

Battleclash
1DDA 3FAF : l'arme reste chargée.

Clay Fighter
6280 DD6F : faites la bombe avec Blob.
DD4A 8548 + DD9C E53E : combattez Bad Mr. Frosty après le premier match.

GAME BOY

Addams Family
C9E-F8E-081 : énergie infinie.

Alien 3
0AB-27E-E66 : vies infinies.

NES

Defender of the Crown
LAEO UPPA : triplez le prix des soldats.

Paperboy
AAKE ZLPA : vies infinies.
AEVP NLPA : journaux illimités.

Goof Troop
C96F 3F6C : vies infinies.

SUPER-NINTENDO

MERLIN

Solution complète, suite
Cinquième code :
YXLhbdYB
YYYdhRBB
Ramassez la flamme et le rubis. Allez vers Pinedale et, à l'Arche omega, lancez le rubis. Vous allez arriver dans le monde des fleurs. Certaines permettent de se téléporter. Vous devez tout d'abord récupérer deux cœurs. Repassez par l'Arche, allez à la souche, posez un cœur dessus puis plantez la jonquille sur la petite motte de terre. Vous obtenez une étoile en or.

PAC ATTACK

Codes en mode puzzle (deuxième partie)
Niveau 35 : TGR
Niveau 90 : BTF
Niveau 91 : NSM
Niveau 92 : QYZ
Niveau 93 : KTT
Niveau 94 : FGS
Niveau 95 : RRC
Niveau 96 : YLW
Niveau 97 : PNN
Niveau 98 : SPR
Niveau 99 : CHB
Niveau 100 : LST
Fin du jeu : JFK

MORTAL KOMBAT II

Les cheat modes
Nouvelle intro : quand vous allumez votre jeu, restez appuyé sur les boutons L et R. Gardez la pose jusqu'à ce que le logo Acclaim apparaisse. Vous devez normalement voir une nouvelle intro.
Jouer à deux en mode endurance : quand vous voyez start et options apparaître avec le logo du dragon, restez appuyé sur L et R. Pendant ce temps, appuyez sur start. Vous pouvez désormais jouez avec un copain (à deux donc !) en mode endurance. Chaque joueur peut choisir parmi quatre personnages.

VORTEX

Le dernier jeu à utiliser la puce FX2 de chez Argonaut, Vortex, est bien difficile. Dans notre grande mansuétude, et après avoir longuement délibéré, on a finalement décidé de vous donner tous les codes de ce jeu (heureux veinards !). Donc, voici de quoi vous faire passer d'un niveau à un autre sans fatigue…
Niveau 2 : YFGJW
Niveau 3 : RWXVP
Niveau 4 : DHLNC
Niveau 5 : BGVRG
Niveau 6 : JNBTK
Niveau 7 : XLQMB

BLACKHAWK

Voici les codes des différents niveaux du jeu !
Level 1/Stage 2 : FBWC
Level 1/Stage 3 : QP7R
Level 1/Stage 4 : WJTV
Level 2/Stage 1 : RRYB
Level 2/Stage 2 : ZS9P
Level 2/Stage 3 : XJSN
Level 2/Stage 4 : CGDM

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Pour commencer le jeu au stage de Darth Vader, c'est simple ! Pendant l'écran de présentation, effectuez la manœuvre suivante : A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.

DBZ3

Perso supplémentaire (Trunk) : pendant la page de présentation (lorsque l'on voit les têtes de Végéta et de Sangoku) faire : Haut, X, Bas, B, L, Y, R, A
Mode turbo : avant d'allumer la console, maintenir X et R sur la deuxième manette.
Mode super turbo : avant d'allumer la console, maintenir X, L, R sur la deuxième manette.
Invulnérable : pendant que les personnages se parlent, faire : Gauche, R, Haut, X, Droite, Y, Bas, L

ACTRAISER 2

Pour jouer dans la démo, mettez la difficulté sur hard et entrez ce mot de passe : BJQX YRKC DLSZ.
Pour atteindre Death Heim, voici le mot de passe : MFCL SYMC MSFX

ALIEN 3

Mots de passe pour atteindre les différents niveaux du jeu…
Niveau 2 : QUESTION
Niveau 3 : MASTERED
Niveau 4 : MOTORWAY
Niveau 5 : CABINETS
Niveau 6 : SQUIRREL
Séquence de fin : OVERGAME

AVEC PANINI ET NINTENDO, COLLER, C'EST BIEN JOUER!



Wahooooo!!!
Tu as vu? Panini et Nintendo se sont mis à 2 pour t'en mettre plein la vue. Résultat: "Nintendo", la nouvelle collection de Panini totalise 240 images à coller dans un album grouillant de personnages, de règles, d'astuces de 8 jeux vidéo Nintendo dont 1 inédit! Tu veux jouer? Facile! Tu colles, tu joues, tu gagnes de la force. Prochain niveau: ton marchand de journaux. Code: Panini. L'album: 6F, la pochette de 6 images: 2F.



PANINI

La nouvelle collection

FLASHBACK

Mots de passe :
Niveau 2 : JWLYX
Niveau 3 : RSVP
Niveau 4 : DXCPT
Niveau 5 : SLMN
Niveau 6 : ZTHRK
Niveau 7 : CRLQXZ

THE LOST VIKINGS

Voici les codes des différents niveaux :
Stage 1 : le vaisseau. GRST, TLPT, GRND
Stage 2 : la Préhistoire. LLMO, FLOT, TRSS, PRHS, CVRN, BBLS
Stage 3 : l'Égypte. QCKS, PHRO, C1RO, SPKS, JMNN, TTRS
Stage 4 : l'usine. JLLY, PLNG, BTRY, JNKR, CBLT, HOPP, SMRT
Stage 5 : le gâteau. NLF8, WKYY, CMBO, 8BLL, TRDR, FNTM, WRLR
Stage 6 : fin. TFFF, FRGT, 4RN4
Retour au vaisseau : MSTR

SUPER BOMBERMAN

Entrez 5656 comme mot de passe au début du jeu pour jouer avec des bombers miniatures.

EQUINOX

Vies et potions infinies : sur l'écran de présentation où le logo Equinox apparaît au-dessus d'un cadre bleu, faites
L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R.
Si vous réussissez, le cadre devient vert.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Pour obtenir cinq vies et cinq continues : pendant l'écran titre, appuyez sur A et B et maintenez la pression, puis appuyez sur start.
Quand le drapeau clignote en rouge, cela veut dire que la manœuvre a marché.

TINY TOON ADVENTURES : WACKY SPORTS CHALLENGE

Voici un petit code qui va vous permettre de choisir n'importe qu'elle épreuve : Babs – Montana Max – Bookworm.

GAME BOY

BATTLETOADS

Pour commencer le jeu avec cinq vies en plus, lors de l'écran de présentation, appuyez successivement sur A, B, bas et start.

UNIVERSAL SOLDIER

Level 2 : GPTJL
Level 3 : QWYRW
Level 4 : SMDBC
Level 5 : FHFMB
Level 6 : NKVPZ
Level 7 : DFMWZ
Level 8 : BCMVG
Level 9 : STBBH
Level 10 : TBGNT

SPEEDY GONZALES

Level 1 : 587555
Level 2 : 500999
Level 3 : 343003
Level 4 : 830637
Level 5 : 812171
Level 6 : 522472

RACING FIGHTER

Comment combattre avec les deux mêmes personnages ? Simple, à l'écran titre, pressez successivement les directions du paddle haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite. Si tout a bien été exécuté, vous devriez voir apparaître à l'écran « command on ». Vous pouvez maintenant choisir les mêmes personnages.

PENGUIN BOY

Niveau 5 : AD1990
Niveau 9 : EB5408
Niveau 13 : BF8163
Niveau 17 : DA2945
Niveau 21 : FC3876
Niveau 25 : ED0492
Niveau 29 : CA4217
Niveau 33 : DF9721.

MICKEY MOUSE

Niveau 10 : WZFS
Niveau 20 : ZTPZ
Niveau 30 : WYCZ
Niveau 40 : TX9W
Niveau 50 : 2TWX
Niveau 60 : NTKY
Niveau 70 : SHE2
Niveau 80 : XH02

GARGOYLE'S QUEST

Voilà des codes en veux-tu en voilà qui en aideront plus d'un dans ce jeu dément... Notez- les dur un petit bout de papier et ne les égarez pas.
GH55/XYRX
9T7G/CTPO
XQSD/EGYB
SXXB/8BBQ

NES

DARIUS 2

Pour avoir un écran d'options, appuyez successivement sur les boutons : C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A et C à l'écran de présentation.

TORTUES NINJA 2 THE ARCADE GAME

Si vous désirez commencer le jeu avec dix tortues et avoir accès à un sélecteur de niveau, à l'écran de présentation, appuyez successivement sur : B, A, B, A, haut, bas, B, A, gauche, droite, puis appuyez sur les boutons B, A et start.

SOLSTICE

Pendant le jeu, appuyez sur select, puis sur B, start, start, B, B, start, start, B, B, start, start, start, B, start, B, B, B, start, start, start, B, start, B, start, start, B, start, start, B, B, start, B et start. Cela aura pour effet de vous donner une bonne cinquantaine de vies et de remplir vos potions. Vous pouvez effectuer cette manipulation quand bon vous semble.

ROLLING THUNDER

Niveau 1-3 : 6426099
Niveau 1-5 : 1450064
Niveau 2-7 : 6609809
Niveau 2-9 : 3495242
Niveau 3-1 : 6692956
Niveau 3-2 : 4516110
Niveau 3-3 : 6396857
Niveau 3-4 : 4249741
Niveau 3-5 : 6916079
Niveau 4-6 : 7236972

TMNT 3 : THE MANHATTAN PROJECT

Select round : à l'écran de présentation, appuyez successivement sur : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, A, B et start.

MANGAMANIA

Une rubrique réalisée par Tanashi Yota

Bonne année à tous ! Si vous n'avez pas dépensé tout vos sous lors des fêtes, réjouissez-vous ! Moi, je n'en ai plus... La nouvelle année débute avec une avalanche de vidéo. Vos dernières sesterces risquent fort de disparaître. Mais comme c'est surtout l'occasion de passer un agréable moment en compagnie de vos héros favoris, les bonnes résolutions en matière d'économies, nous les prendront l'année prochaine !

Sans aucun doute, 1995 sera l'année des consoles 32 bits, de la japanimation, et celle des élections ! Une belle année en somme. Quoi qu'il en soit, je vous ai rapporté de la planète Manga, quelques-unes des vidéos en français les plus marquantes. Vous savez tous que les films de DBZ sont disponibles, donc inutile de vous retrousser les oreilles avec ça. J'ai choisi plutôt de vous présenter *Les Chroniques de la guerre de Lodoss, La légende de Lemnear, Akira* (oui, je sais, vous êtes déjà fan), et *Anime Land* (un fanzine) histoire de parler d'autre chose que des vidéos. Vraiment, le Père Yota, c'est un sage !

Chroniques de la Guerre de Lodoss
Kaze Animation
Vol. 1 : 90 min 169 F
Vol. 2 : 60 min 139 F

Imaginez un jeune Japonais passionné par les jeux de rôle, ces jeux de société dans lesquels on vit des aventures fantastiques au travers d'un personnage que l'on a créé. Eh bien, il eut l'idée de créer lui-même tout l'univers qu'il allait visiter avec des amis.

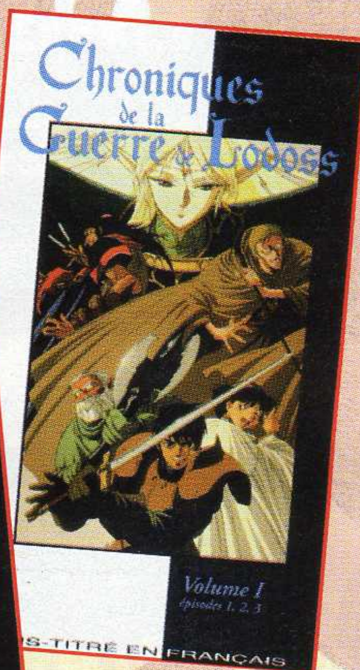
Il avait inventé, au final, un scénario qui deviendra un roman, une BD, puis un dessin animé : *Les Chroniques de la guerre de Lodoss*. Immense succès, tant au Japon qu'en France, où il est classé premier de sa catégorie à l'Anime Grand Prix.

Chaque personnage principal de la série se distingue par sa spécialité. Vous seront vite familiers, le jeune guerrier Parn, son ami le prêtre Eto, le nain Ghim, le magicien Slaine, le voleur Woodchuck et la haute elfe Deedlit...

Une véritable troupe d'aventuriers comme celle d'un jeu de rôle, en somme. Ils partent à la découverte de ce qui cause tant de troubles sur l'île maudite de Lodoss. Ces chroniques sont bien celles d'une guerre qui oppose des forces redoutables et inconnues au petit monde de Parn et de ses amis. Tout le bestiaire des adorateurs de Donjons et Dragons, l'un des jeux de rôle les plus connus, est au rendez-vous : kobolds, orcs, trolls, gobelins, et elfes noirs vont vite entraver la progression de nos amis. L'un des passages les plus fameux du dessin animé oppose Parn et ses alliés à un gigantesque dragon.

Un combat qui en a marqué plus d'un par ses rebondissements et la qualité de son animation. C'est la magie de l'*héroic fantasy* et le soin apporté au dessin qui font le succès de cette série, et pour le moment, elle est une des plus intéressantes parmi les vidéos traduites. Vivement le troisième volume !

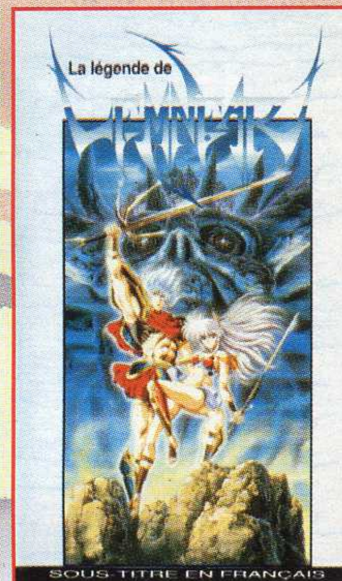




La légende de Lemnear
Anime Virtual Prod
45 min environ 139 F

Avec la jeune Lemnear, on découvre un univers de sortilèges et de magie, un univers fantastique qui était inconnu jusqu'alors, et toujours pas desservi par le TGV. La jaquette de cette cassette nous indique « qu'on y retrouve tous les éléments qui ont rendu possible l'immense succès du dessin animé parmi les adolescents japonais » !

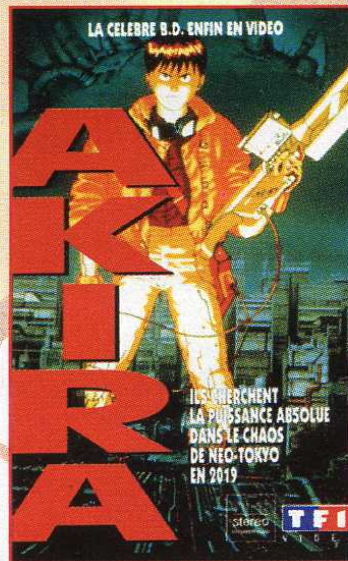
Si c'est une information bien commerciale, elle n'en est pas fausse pour autant. C'est vrai que *La légende de Lemnear* comporte des scènes très sympathiques, parfois violentes, parfois sexy... En fait, c'est l'exemple type du DA qui



détend, qui fait du bien. Non pas qu'il se déguste, mais il est agréable. Je vous le dis, des comme ça, il en faut aussi !
Pour être bien clair : j'ai aimé. Mais sachez qu'il s'agit d'une histoire de monstres aux pouvoirs étranges qui détruisent tout, et d'une jeune fille qui va sauver non. pas l'humanité cette fois-ci, mais beaucoup de monde... Bref, rien de bien original, mais de l'action et une jolie fille en armure.

Akira
TF1 Vidéo
120 min environ

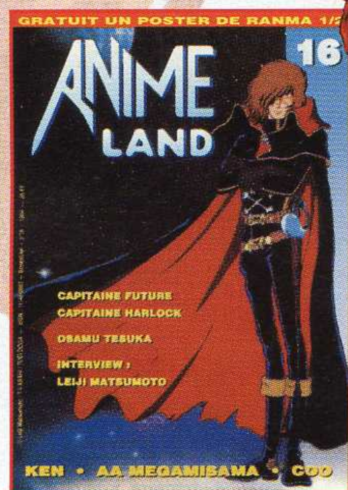
Adapté de la bande dessinée de Katsuhiro Otomo, *Akira* est une grande réussite. Il est vrai que l'équipe des réalisateurs partait avec l'un des plus gros budgets de l'histoire de l'animation japonaise... La jaquette que vous avez sous les yeux est celle de la version française. À lire le résumé au dos du boîtier, *Akira* ne serait que le récit d'un Tokyo postatomique dans lequel bandits et paumés se tapent dessus. Au milieu de tout ça, le clou du spectacle serait *Akira* la « puissance absolue ».
En fait, tout cela n'est qu'un cadre. Certes, on pourrait sans mal s'en contenter. De ce point de vue, *Akira* est un excellent dessin animé d'action et de SF bien réaliste, superbement réalisé, violent et dynamique...
En plus d'être bien réalisé, *Akira* procède à une analyse politique, sociale et idéologique intéressante. L'approche de la psychologie de son personnage principal, Tetsuo, jeune garçon très complexé, est passionnante. Ce que Tetsuo a de mauvais en lui va sortir au grand jour et finir par prendre une forme physique.
Ses pulsions de revanche (ou de vengeance) sur la vie, vont le transformer, à l'image de son désir de puissance, en un véritable Blob humain qui se répand et avale tout sur son passage. Akira est un récit profondément métaphorique avant d'être violent. Passer à côté de ce chef-d'œuvre d'animation serait un peu maladroit...



Akira est une œuvre majeure dans l'histoire de l'animation.

Anime Land
Fanzine édité par l'association Animarte
68 pages 35 F

Au sommaire du numéro 16, un reportage sur le musée Tezuka Osamu, père fondateur de l'animation, des dossiers sur *Capitaine Flam* et *Captain Harlock* (*Albator*), des articles sur *Ken*, *Ahh ! My godness*, *Le Roi lion*, etc. Vous découvrirez aussi des DA moins connus comme *Coo*... Passionnant, *Anime Land* est un fanzine de qualité. Pour le recevoir, envoyez votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'Animarte, à Animarte-Anime Land, 15, rue de Phalsbourg, 75017 Paris.



Albator est une figure emblématique du dessin animé japonais : un vrai héros et des aventures morales et passionnantes qui ont laissé une trace dans le cœur de toute une génération.

Manga News

Libérer un démon, ça aide ?

Si cette question vous turlupine, vous pouvez toujours essayer... En revanche, la vidéo d'*Ushio to Tora* éditée par Tonkam en V.O. sous-titrée français, pourrait bien répondre à toutes nos interrogations. Ce sympathique dessin animé conte les aventures mouvementées et souvent amusantes d'un jeune garçon qui libère un démon et s'en fait un allié pour combattre d'autres forces maléfiques. Prenons-en de la graine !


La lance que tient notre ami lui est d'une grande utilité. Pensez donc, c'est elle qui lui permet de contrôler ce démon !

Il pleut des cassettes

Kaze Animation s'active et nous offre de nombreux titres savoureux. Commençons par les aventures de *Ranma : La Métamorphose de shampoo* et *Un Noël mouvementé chez les Tendô* sont les deux premières OAV disponibles dans une cassette sous-titrée en français. À guetter également, *Iria Zeiram The Animation* et *Macross* (le film), des DA qui sentent bon la science-fiction. Quatre nouveaux films de Dragon Ball Z sont par ailleurs disponibles chez AK Vidéo : *La Revanche de Cooler*, *Cent Mille guerriers de métal*, *L'Offensive des cyborgs*, et *Broly, le superguerrier*. Ces derniers épisodes sont de meilleure qualité que les précédents (ouf !). Enfin, découvrez vite les aventures des deux héroïnes de *Mamono Hunter Yohko*, une vidéo sous-titrée français éditée cette fois ci par Tonkam.

Glénat, l'éditeur aux yeux bridés


Après *Akira* (le tome 12 est enfin disponible), *Dragon Ball*, *Ranma 1/2*, *Orion* et *Appleseed*, Glénat nous fait bien plaisir en traduisant cette fois-ci *Dr Slump*, un autre Manga de Toriyama, l'auteur de Dragon Ball. On retrouve dans *Dr Slump* tout l'esprit et l'humour des premiers Dragon Ball. Et puis, autre bonne nouvelle, les sorties de *Sailor Moon* et de *Battle Angel Alita* : chez Glénat, on s'intéresse vraiment aux mangas !


Manga Vidéo arrive en France

Cet éditeur anglais propose ses premiers titres doublés en français ce mois-ci. On devrait pouvoir se procurer *Urotsukidoji* (c'est très « sexe » dirons-nous, mais le scénario est assez captivant...), ou encore *Venus Wars*, *Dominion*, *3x3 Eyes*, *La Cité interdite*... Ce sont tous des films cultes. Cette collection devrait être l'une des plus intéressantes si les versions originales sont respectées. Mais attention, Manga Vidéo sélectionne essentiellement des titres plutôt violents et à réserver aux plus âgés d'entre vous.

LES SORTIES DU MOIS

JEU	MACHINE	DATE DE SORTIE
Aladdin	Game Boy	Disponible
Batman & Robin	Super Nintendo	Disponible
Biker Mice from Mars	Super Nintendo	Janvier
The Brainies	Super Nintendo	Janvier
Cannon Fodder	Super Nintendo	Janvier
Dino Dini's Soccer	Super Nintendo	Janvier
Donkey Kong Classics	NES	Disponible
Dragon Ball Z III	Super Nintendo	Janvier
Ghoul Patrol	Super Nintendo	Janvier
Michael Jordan	Super Nintendo	Janvier
Jurassic Park II	Super Nintendo	Janvier
L'école des champions	Super Nintendo	Giga en retard
Le jeu s'est peut-être perdu dans le cosmos intersidéral...		
Lemmings II	Super Nintendo	En retard
Les lemmings ne sont pas prêts de trouver la sortie.		
Magic Boy	Super Nintendo	Novembre
Micro Machines	Super Nintendo	En retard
On ne l'attend même plus...		
Mr. Nutz	Game Boy	Janvier
Pagemaster	Super Nintendo	Janvier
Power Drive	Super Nintendo	Janvier
Soulblazer	Super Nintendo	Disponible
Super Adventure Island II	Super Nintendo	Super en retard
Stop... jeu en retard. Stop... on ne sait pas quand il arrive...		
Super Street Fighter II	Super Nintendo	En retard
Ça vient oui ou non : c'est pour une urgence.		
Syndicate	Super Nintendo	Janvier
Vortex	Super Nintendo	En retard
Soyez patient, il arrive l'année prochaine !		
Wolverine	Super Nintendo	Janvier
WWF	Super Nintendo	Janvier
Zero the Kamikaze	Super Nintendo	Disponible

votre TOP 10

SUPER NINTENDO

1	DONKEY KONG COUNTRY	2e mois	↑	+ 1
2	SUPER STREET FIGHTER II	2e mois	↓	- 1
3	DRAGON BALL Z III	entrée	●	
4	SOUL BLAZER	entrée	●	
5	MICHAEL JORDAN	entrée	●	
6	MICKEY MANIA	2e mois	↓	- 3
7	ZERO THE KAMIKAZE	entrée	●	
8	BIKER MICE FROM MARS	entrée	●	
9	BATMAN AND ROBIN	entrée	●	
10	SECRET OF MANA	3e mois	↓	- 3

La concurrence est rude sur Super Nintendo. Pas moins de six entrées ! On remarque, notamment, Dragon Ball Z III et Soul Blazer...

NES

1	GARGOYLE'S QUEST 2	4e mois	↓	- 1
2	MARIO 1, 2, 3	4e mois	↓	- 1
3	MICRO MACHINES	4e mois	→	—
4	DONKEY KONG CLASSICS	entrée	●	
5	DYNABLASTER	4e mois	→	—
6	PAC MAN	4e mois	↓	- 2
7	ZELDA 1 ET 2	4e mois	→	—
8	CHIP'N DALE	4e mois	↑	+ 1
9	BATMAN	4e mois	↓	- 2
10	MEGA MAN 5	4e mois	↓	- 1

Enfin une entrée dans le top 10 de la NES. Voilà que nous arrive le fabuleux Donkey Kong Classics !

GAME BOY

1	DONKEY KONG	4e mois	↘	—
2	ALADDIN	entrée	●	
3	ZELDA	4e mois	↑	+2
4	MR. NUTZ	entrée	●	
5	TINY TOON WACKY SPORTS	2e mois	↓	-1
6	KIRBY LAND	4e mois	↑	+2
7	MARIO 1 ET 2	4e mois	→	—
8	PAC MAN	4e mois	↓	-2
9	REVENGE OF THE GATOR	4e mois	→	—
10	TETRIS 2	4e mois	↓	-8

Beaucoup de remontées ce mois-ci dans le top 10 Game Boy. Et également un max de chutes ! Tetris 2 perd huit places !

LES ENTRÉES


Batman & Robin • Super Nintendo


Michael Jordan • Super Nintendo


Soul Blazer • Super Nintendo



Donkey Kong Classics • NES


Mr. Nutz • Game Boy


Aladdin • Game Boy

Petites Annonces

Éch. sur GB : Kick Off, Duck Tales, Gremlins II, Pac-Man etc. Demander Jean-Yves. Tél. :(1) 45 94 69 71.

Vds SN : Street Fighter II : 90 F. Mortal Kombat : 200 F Tél. après 16 h. Tél. : (16) 82 53 73 90.

Éch. jx sur SN. Tél. :(1) 42 33 46 75.

Éch. jx SN : Street Fighter II, Tél. après 17 h. Tél. : (16) 29 75 31 03.

Achète DBZ II : 200 F MK II : 400 F maxi. Vds NES + 6 jx : 500 F. Tél. : (16) 31 74 61 43.

Vds NES + 1 jeu + 2 man. : 250 F. Tél. de 18 h à 19 h 30 sauf week-end. Contacter Vincent. Tél. : (1) 60 28 69 15.

Vds MS2 + 5 jx dont Sonic Chaos, etc. Demander Jonathan. Tél. : (16) 82 33 60 79.

Vds sur SN. : Street Fighter II Turbo : 200 F ou éch. Contacter Damien après 17 h. Tél. : (16) 44 60 56 69.

Vds GB + 5 jx + boîtier + câble + écouteur : 550 F à débat. ou éch. contre jx SN. Tél. après 17 h. Tél. : (16) 75 02 54 49.

Vds jx SN : Populous : 200 F, Skyblazer : 270 F, Mario All Stars : 270 F, Yoshi Safari : 250 F, adaptateur AD29 : 50 F. Tél. après 18 h. Tél. : (16) 66 29 21 66.

Vds SN + turbo kit avec nbx accessoires et bons jeux. Demander renseignements à Yves. Tél. : (16) 99 97 79 63.

Vds NES + 5 jx : 450 F ou éch. contre jx SN. Tél. : (16) 44 91 06 03.

Éch. sur SN : Mario World et Street Fighter II contre Mario Paint ou autres. Tél. :(1) 30 43 66 89.

Vds NES + 2 man. + 75 jx : 800 F. Clean Kit gratuit. Demander Xavier. Tél. :(1) 47 50 95 80.

Sur SN vds : Bomberman : 300 F, Tiny Toon : 200 F, Zelda III : 250 F, Starwing : 200 F, Mario IV : 100 F, etc. Tél. :(1) 60 03 48 17.

Vds 10 jx NES pour 800 F ou vds 1 jeu : 100 F. Tél. :(1) 47 49 69 82.

Vds sur GG : Mortal Kombat : 250 F, Sonic I : 150 F et II : 200 F, Indiana Jones : 180 F. Sur NES, éch. Blue Shadow contre Zelda II ou Chevalier du Zodiaques. Tél. : (16) 76 44 51 09.

Sur SN : Super Soccer : 150 F. Ach. quadrupleur sur SN à prix intéressant ! Demander Sam. Tél. :(1) 48 29 62 49.

Super Affaire ! Éch. Mario all Stars contre autres bons jeux. Tél. : (16) 74 73 60 48.

Vds SN + 3 manettes dont 2 autofire + 7 jx + 100 revues et tips (posters, pin's). Prix : 3 000 F. Tél. : (16) 86 97 02 65.

Nouveau club d'éch. de jeux SN, GB, NES... Contactez-nous : Poupard Franck : 6, rue Auguste-Pegurier, 06200 Nice. Tél. : (16) 93 71 81 50.

Vds GB + 5 jx + loupe éclairante + câble : 750 F ou éch. contre GG avec jx. Tél. : (16) 31 20 08 86.

Vds SN + 8 jx. Prix à déb. Demander Franck. Tél. : (1) 40 36 24 40.

Vds GB + 11 jx + mallette de rangement + adaptateur et batterie rechargeable. Prix : 1 350 F. Tél. : (16) 85 81 27 48.

Éch. sur SN : SFII ou Mario All Stars ou World Heroes contre DBZ I ou II. Contacter Nicolas après 17 h 30. Tél. :(1) 43 89 54 17.

Vds GB + Protection + 8 jx : Gauntlet I, II, Kirby, Populous, Adventure Island, Battletoads... Le tout : 700 F. Tél. :(1) 64 20 71 45.

Vds GB + Tetris + Zelda + câble + loupe + adaptateur 4 joueurs + écouteurs : 500 F. Tél. :(1) 48 19 47 74.

Vds GB + jeu ou NES + 4 jx ou Atari 7800 + 2 jx ou éch. contre MD + jeu. Demander Harry après 17 h 30. Tél. : (16) 33 37 15 23.

Éch. Cool Spot, Aladdin, Mario World, Mortal Kombat contre NBA Jam, Zombies, Sim City. Demander Sylvain après 17 h 00. Tél. : (16) 71 59 11 71.

Éch. Man. Viper sur SN et MD contre vieux jeux SN ou vds : 130 F. Demander Olivier. Tél. : (16) 88 69 61 33.

Vds SN sans garantie + Aladdin + Tiny Toon + Contra 3 + Mario All Stars + Scope + adaptateur. Urgent : 1 200 F. Demander Mikael. Tél. :(1) 43 81 81 56.

Vds SN + 3 manettes (dont 1 turbo) + 10 jx : Secret of Mana, Goemon Fight 2 + Action Replay : 2 900 F. Tél. :(1) 60 66 27 04.

Vds sur SN : R-Type, SFII, Joe et Max : 150 F l'un. Tél. : (16) 78 37 50 48.

Vds jx SN : Tiny Toon : 200 F + vds jx NES : 100 F l'un : Batman, Gremlins II. Tél. entre 18 h et 20 h. Tél. : (16) 91 60 63 67.

Ach. Super GB + Donkey Kong : 400 F. Tél. : (16) 58 88 83 19.

Vds GB + 3 jx + câble Link + loupe : 350 F. Demander Nicolas. Tél. : (16) 32 56 02 20.

Vds Sonic I sur MD : 300 F + 2 man. + Turtles Ninja I + Mario Bross I + WWF Wrestlemania : 700 F TBE, prix à déb. Tél. : (16) 73 96 12 91.

Vds SN + 6 jx : Fatal Fury, Skyblazer, Jungle Book, etc. : 2 000 F. Demander Hamid. Tél. :(1) 48 22 43 65.

Vds GB + 3 jx Super Mario II, Robocop, Tiny Toon + loupe éclairante + cordon 2 joueurs. Prix : 500 F. Tél. : (16) 33 20 03 45.

Vds NES + 3 manettes + 7 jx + Game Genie + pistolet + Tic et Tac, Super Baloo Mario 1 + 2, Zelda... Prix : 1 000 F TBE. Tél. : (16) 99 37 34 19.

Éch. MD + manettes + 4 jx : Batman, Alisia, Jurassic Park et Road Rasch contre SN + 2 jeux (Zelda III ou DBZ si possible). Tél. : (16) 40 82 30 10.

Vds GG + 2 jx, dont Jurassik Park sous garantie : 600 F. Tél. : (16) 61 09 44 84.

Vds jx SN : Addams Family II : 400 F et Super R-Type : 200 F. Contacter Thierry. Tél. : (16) 98 01 14 25.

Ach. anciens jx sur SN et aussi news à prix raisonnables. Demander Franck. Tél. :(1) 30 24 74 43.

Vds sur SNin : SF II Turbo, Aladdin, World League Basket, F-Zero, Jurassik Park : 250 F l'un. Demander Nicolas. Tél. :16 32 56 02 20.

Vds ou éch. nbx jx SN : Star Wing, Another World, Final Fight : 250 F l'un ou contre jx MD ou MCD. Tél. : (16) 54 79 24 74.

Éch. Mortal Kombat contre Street Fighter II Turbo sur SN et si possible dans l'Aube. Demander Samuel. Tél. : (16) 25 74 04 42.

✂

Nom : .... **Prénom :** ....

Adresse : ....

Code postal : .... **Ville :** ....

Numéro de téléphone : ....

Je possède une ❑ **SUPER NINTENDO** ❑ **GAME BOY** ❑ **NES** ❑ **SUPER GAME BOY**

❑ **AUTRE :** ....

Département : |_|_|_| ❑ **VENTE** ❑ **ACHAT** ❑ **ÉCHANGE**

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

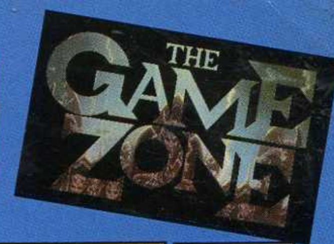
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

BANZZAÏ

BANZZAÏ : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 49 88 63 63 • Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION • Rédacteur en chef : Frank Ladoire. Rédacteur en chef adjoint : José Carrion. Secrétaire de rédaction : Gilles Sauer. Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Lionel Vilner, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Jean-Philippe Remy. Ont participé à la rédaction de ce numéro : Matthieu Perez, Mike (Ranksi) Valensi. Correcteur : Catherine Leroy. **RÉDACTEURS GRAPHISTES** • Maquette : Latifa Akkari, Christophe Monfort, Anne Parisot, Fred Peyrichou. Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Bruno Levesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gontier, Cédric Chabrely, Karim Mezoudji. **RÉGIE PUBLICITAIRE** • Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60. Responsable de publicité : Antoine Harmel. Chef de publicité : Stéphane Bismuth. Assistante de publicité : Katia Kamiski. Directeur commercial et marketing : Lionel Pillet. **FABRICATION** • Directeur de fabrication : Jacques Gouffé. Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc. Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret. **DIFFUSION, VENTES** • Responsable : Olivier Le Potvin – TE 73. Tél : 33 (1) 49 88 63 75. Marketing direct : Christine de Gandt. Assistante communication : Nathalie Sergent. **TÉLÉMATIQUE** : Céline Garret, Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon. **ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ** • Direction : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag. Chef comptable : Leïla Aithabib assistée de Nadia Sahel. Comptabilité : Charles Convalot, Patrick Vendendriessche, Sylvie Crossard. Gestion commerciale : Stéphane Bouchard. **DIRECTION ÉDITORIALE** • Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli. Directeur délégué : Patrick André. Assistante de direction : Virginie Guyard – Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard. **IMPRESSION** : Rotocayfo, Barcelone. *Banzzaï* est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire en cours. Dépôt légal 4e trimestre 1994. N° ISSN : 1169-0658.

PAYEZ VOS JEUX, PAS LES INTERMEDIAIRES !





MICKEY MANIA

MD / MCD / SNIN

429 F / 385 F / 480 F

Un jeu magnifique, des plates-formes plus que jolies et une animation excellente. Une jouabilité, des tas de passages secrets et des effets visuels délirants. Une durée de vie et une musique sublime. Et ce n'est certainement pas tout ...



SECRET OF MANA

SNIN Textes FR.

429 F

Un extraordinaire RPG !!! Captivant et complexe à souhait, disposant de phases de combat/arcade et d'énigmes ardues, ce jeu possède toutes les qualités pour séduire un joueur normalement constitué !



THE LION KING

MD/SNIN

429 F / 479 F

Des animations sublimes, de superbes graphismes et une musique merveilleuse, voilà ce que vous trouverez dans cette cartouche digne du fabuleux film de Walt Disney !



STREET RACER

SNIN

389 F

Un jeu fou fou fou ! Huit pilotes complètement loufoques s'affrontent avec des bolides délirants ! Le jeu le plus marrant du dernier CES de Chicago est tout simplement génial à quatre !!!



EARTHWORM JIM

MD/SNIN

479 F

Le nouveau jeu de plates-formes réalisé par le talentueux David Perry, créateur d'Aladin. Le jeu ne se contente pas seulement d'être beau et bien animé, il est aussi original, varié, délirant et complètement loufoque !



DONKEY KONG

SNIN

469 F

Nintendo frappe très très fort ! Certainement le meilleur jeu de ces dix dernières années... Une réalisation comme vous n'en n'avez jamais vu et une jouabilité extraordianire !!!



Dragon Ball Z.3

SFC

299 F

Encore une fois, DBZ débarque et frappe très fort ! Les nouvelles aventures du Super Butoden sont encore plus éclatantes à l'écran et la maniabiité a encore été améliorée. Un hit en puissance...



INDIANA JONES

SNIN

475 F

Le célèbre aventurier est de retour ! La fabuleuse saga du héros utilise copieusement le mode 7. Indy sera t'il à la hauteur pour déjouer les pièges et obstacles ennemis ? Cette nouvelle version est très fidèle à l'esprit de la série...



SAMOURAI SPIRIT

SNIN

449 F

Dans le terrible Japon médiéval, des guerriers s'opposent à l'arme blanche pour avoir l'honneur de combattre le maléfique sorcier Amakuza. Coups spéciaux, parades, magies...



RETURN OF THE JEDI

SNIN

479 F

Les chevaliers Jedi et les forces rebelles reviennent en force pour contrecarrer la toute puissance démoniaque du seigneur Vador ! Il vous faudra infiniment plus que de la chance pour remporter une victoire sur l'Empire...



COMMANDEZ

TEL. : (1) 49 45 14 14
FAX : (1) 40 10 00 76

CADEAU !
VOTRE CARDASS COLLECTION AVEC CHAQUE COMMANDE...



BON DE COMMANDE / RESERVATION

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....
Date de naissance .... Téléphone ....
Console utilisée : MEGADRIVE ☐ MEGA CD ☐ SUPER-NINTENDO ☐
OVERGAME MACHINE™ ☐ AUTRE : ....

THE GAME ZONE - CAP St OUEN - 93581 St OUEN CEDEX

Console	Désignation du jeu	Qté	Prix TTC	Total TTC

Participation aux frais d'envoi (35 F pour 1 jeu, 50 F pour 2 jeux et plus...)

Mode de paiement : Chèque ☐ CB ☐ Montant total de la commande

N° carte de crédit ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Expire le ☐☐/☐☐

Signature Obligatoire

Merci de libellé votre chèque à l'ordre de



BANZZAI JAN 95